

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Universidad de Sevilla
Facultad de Bellas Artes
Master Oficial en Arte: *Idea y Producción*

TFM

Trabajo de Fin de Master



La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

Autor/a:

Isabel Moreno Moreno

Tutor/a :

Rafael Pérez Cortés

Convocatoria:

Diciembre 2014

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

Trabajo de Fin de Máster

para optar al Título de Máster Oficial en *Arte: Idea y Producción* por la
Universidad de Sevilla



Autor/a:

Isabel Moreno Moreno

Firma del alumno/a:

Tutor/a :

Rafael Pérez Cortés

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Universidad de Sevilla
Facultad de Bellas Artes
Master Oficial en Arte: *Idea y Producción*

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

RESUMEN:

Este estudio se centra especialmente en el análisis de los objetos aparecidos en las producciones *Blue Velvet* (1986), *Twin Peaks* (1990) y *Mulholland Drive* (2002), del director de cine David Lynch, del cual, extraídas unas conclusiones, se establecen una serie de relaciones entre los objetos tecnológicos más consumidos por la población en la actualidad, (televisión, ordenador y móvil) y la posibilidad de que estos elementos actúen como estimulante y antifaz para el individuo que los utiliza, permitiéndole la posibilidad de crear diferentes identidades para según qué situación, con el consecuente riesgo de ser descubierto. Esa apariencia creada por el individuo, se ve a su vez relacionada con la corriente pictórica hiperrealista, la cual se basa en una visión detallada de las superficies creando un trampantojo visual que acaba compitiendo con la realidad.

ABSTRACT:

This study focuses particularly on the analysis of objects that appeared in productions like *Blue Velvet* (1986) *Twin Peaks* (1990) and *Mulholland Drive* (2002), all of them with David Lynch as director. Conclusions of this analysis establish a series of relationships between technological objects most of the people consume today, (television, computer and mobile phones) and the possibility that these elements act as a stimulant and mask for the individuals whose use them, allowing the possibility of creating different identities according to the situation, with the risk of being discovered. That impression created by the individual, is also related to the current hyperrealistic painting, which is based on a detailed picture of the surfaces creating a visual trompe just competing with reality.

PALABRAS CLAVES: Objeto tecnológico, David Lynch, hiperrealismo, yo idealizado, trampantojo, apariencia, identidad.

KEYWORDS: Technological objects, David Lynch, hyperrealism, the idealized self image, visual trompe, appearance, identity.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

INDICE

INTRODUCCIÓN

Justificación del tema	1
Antecedentes	2
Objetivos de la investigación	2
Metodología	3
Grado de innovación	4

1. PRIMERA PARTE: Aportaciones Pictóricas

1.1 Aportación 1: MÁSCARA	6
1.1.1 Aportación 1: Catalogación de la obra	6
1.1.2 Aportación 1: Proceso de creación-producción	8
1.2 Aportación 2: LA CAJA DE LAS SORPRESAS (serie)	10
1.2.1 Aportación 2: Catalogación de la obra	10
1.2.2 Aportación 2: Proceso de creación-producción	14
1.3 Aportación 3: HIPOTÁLAMO	16
1.3.1 Aportación 3: Catalogación de la obra	16
1.3.2 Aportación 3: Proceso de creación-producción	18
1.4 Aportación 4: DESENMASCARAMIENTO (serie)	22
1.4.1 Aportación 4: Catalogación de la obra	22
1.4.2 Aportación 4: Proceso de creación-producción	24
1.5 Aportación 5: DESNUDO (serie)	28
1.5.1 Aportación 5: Catalogación de la obra	28
1.5.2 Aportación 5: Proceso de creación-producción	30

2. SEGUNDA PARTE: Argumentaciones teóricas 32

2.1 Universo Lynchiano	33
2.1.1 Introducción	33

2.1.2 Maya Deren:	
<i>Meshes of the afternoon</i> (1946), como antesala del universo Lynchiano	37
2.1.3 El trampantojo Lynchiano y la relación personaje/objeto:	
Terciopelo Azul (1986) y Twin Peaks (1990)	41
2.1.3.1 <i>Tras el telón de Terciopelo Azul</i> (1986),	
¿Qué se esconde detrás del objeto? Dos elementos: Una cerca	
y un tejido.	44
2.1.3.2 <i>Twin Peaks</i> (1990): <i>La vida secreta de Laura Palmer</i>	
tras sus objetos	46
2.2 Análisis del concepto trampantojo	49
2.2.1 Trampantojo cultural	49
2.2.2 El objeto tecnológico	52
2.2.2.1 <i>La ocultación tras la tecnología</i>	52
2.2.2.2 <i>La caja azul en Mulholland Drive</i>	54
2.2.2.3 <i>Las cajas mágicas: El yo que inventamos, el yo</i>	
<i>que anhelamos.</i>	60
2.2.3 La apariencia ensalzada: La relación entre la pintura hiperrealista	
y el yo idealizado.	64
2.3 Análisis del concepto impacto	68
2.3.1 La destrucción de la apariencia.	68
2.4 Conclusiones	73
Fuentes de consulta	75
a) Fuentes Principales	75
a.1) Fuentes Principales Videográficas	75
b) Fuentes Secundarias	76
c) Fuentes digitales	76
d) Relación de figuras	78

INTRODUCCIÓN

Justificación del tema elegido

Es evidente que la tecnología ha supuesto para el individuo un gran progreso en el ámbito social y económico, pero su condición abrumadoramente comercial desplaza las necesidades esenciales de los más desprovistos, enquistándose en las pulsiones de los individuos y en cómo satisfacerlas en cualquier lugar y en todo momento.

La actividad tecnológica nos facilita la adaptación al medio ambiente, creando objetos que nos permite comunicarnos, desplazarnos y vestirnos, transformando nuestro entorno y sobretodo transformándonos a nosotros mismos. Es en esa transformación de la que surge este proyecto como un intento de reflexión acerca de las posibilidades que los objetos tecnológicos que normalmente consumimos (ordenador, televisión y teléfono) afecten directamente a nuestra personalidad, basándonos en un análisis simbólico previo de los objetos aparecidos principalmente en tres obras cinematográficas; *Blue Velvet* (1986), *Twin Peaks* (1990) y *Mulholland Drive* (2001) del director norteamericano David Lynch.

En una primera consideración podemos pensar que los objetos aparecidos en las producciones no son más que un producto del departamento artístico para el atrezzo de las estancias y situaciones que dan vida a las historias, pero en el caso particular de Lynch, el objeto juega un papel más importante, llegando incluso a hacer sombra al elenco. Por momentos el objeto altera la reacción de los personajes e incluso las situaciones que se van



Figura 0.1. Fotograma de la película *Mulholland Drive* (2001). David Lynch

a ir sucediendo. Un juego compositivo en el que los personajes hacen uso de los objetos para expresar y cambiar su identidad construyendo un mundo ilusorio, ya sea a través del sueño o del mismo estado de vigilia, experimentando en algunos casos fugas psicogénicas.

Esa misma premisa es la que busca este estudio a través de los objetos tecnológicos, donde el hombre es capaz de crear un yo idealizado por medio de estos instrumentos, una apariencia para huir de una realidad no deseada y haciendo realidad sus placeres ocultos, mostrándonos una cara desconocida y teniendo el riesgo de ser descubiertos y desenmascarados.

Esa transmutación de emociones hacia los objetos cotidianos/tecnológicos, avanza hasta el campo de la pintura hiperrealista americana, donde una vez analizados los aspectos anteriores, se establece una hipótesis en torno a si el movimiento pictórico es una manifestación metafórica del yo idealizado del artista.

Por ultimo, este producto surge de un interés personal por el director americano, por las pistas y emociones desprendidas de los objetos que componen las escenas y por ese desdoblamiento de los personajes que hace que el espectador sea incapaz en algunos momentos de darle

un significado coherente a la narración, dejándose llevar irremediabilmente por la condición emocional de las imágenes. Todo ello mezclado con el carácter hipócrita del ser humano y su lado oculto, cuyo interés particular me hace ser una apasionada por los placeres censurables del individuo.

Antecedentes

Este estudio tiene como antecedente principal la obra de David Lynch, *Mulholland Drive*. Una obra cinematográfica que se basa en el cambio de identidad a través del deseo que experimentamos por medio del sueño. No obstante, Lynch no es el único que recurre al sueño para mirar en el interior del individuo y descubrir su lado secreto y oculto. Maya Deren con *Meshes of the afternoon*, propuso de manera similar ese deseo de cambiar su propia situación a través de los sueños y de los objetos, como lo han hecho actualmente Christopher Nolan en *Origen*, o Daren Aronofsky en *Cisne Negro*. La lista de películas relacionadas con el sueño y con el deseo de cambio, es larga, al igual que los estudios en el campo de la psicología y psiquiatría, destacando como no, a Freud y Horney. Igualmente en el campo de la pintura, los pintores surrealistas se centran en las interpretaciones oníricas y muestran a través de ellas sus secretos y anhelos mejor guardados. Pero, no es el sueño el protagonista de este estudio, es solo un medio utilizado en dichas obras para llegar a nuestro objetivo: La creación del yo idealizado. Es en *Catfish* (2010) una película-documental de Henry Joost y Ariel Schulman, de la que hacemos uso para relacionar al objeto tecnológico, y explicar ese deseo de crear otra identidad.

Por otra lado, Audrey Flack, miembro de ese grupo de pintores pioneros de la corriente hiperrealista, ejerce una influencia y una gran importancia para la concepción y definición del tema de este estudio, que aunque no existe una referencia directa a lo largo de la investigación, la importancia que otorga al objeto, y esa relación entre ambas partes es determinante para la elaboración de este trabajo. *El objeto supone siempre algo más que para lo que sirve*¹. Sus palabras, definen la esencia de lo que se busca con esta investigación.

Objetivos de la investigación

El objetivo principal de este trabajo de investigación se centra en desarrollar un estudio en el que las argumentaciones teóricas y prácticas se interrelacionen entre si coherentemente construyendo un completo análisis de los temas abordados. Con dicha finalidad se han propuesto una serie de objetivos a cumplir a lo largo del ejercicio investigador, ordenados por orden de aparición.

- Examinar estéticamente y conceptualmente el universo creado por David Lynch. Antecedentes y actualidad del termino *Lynchiano*.

- Estudiar iconográficamente los objetos relevantes aparecidos en las producciones cinematográficas; *Blue Velvet* (1986), *Twin Peaks* (1990) y *Mulholland Drive* (2001) del director estadounidense David Lynch.

- Analizar el significado metafórico de trampantojo e impacto como conceptos asociados a la creación que realiza el individuo de su yo idealizado, usando para ello la apariencia, y como consecuencia de sus actos, la destrucción de ésta.

¹ CREMADES, J. (2013) "Audrey Flack: Más de lo que parece." *En Tendencias del mercado del arte*. [Revista digital] Disponible en <http://www.tendenciasdelarte.com/audrey-flack-mas-de-lo-que-parece/> [Consulta 01-11-2014]

- Estudiar el objeto tecnológico (televisión, teléfono y ordenador) como medio para crear la apariencia del individuo.
- Establecer una relación mediante las características del yo idealizado y la corriente hiperrealista americana.

Metodología

Para la realización de este trabajo de investigación ha sido necesario llevar a cabo un método de trabajo que nos permita el desarrollo de los contenidos de la manera más coherente y ordenada posible avanzando paulatinamente hacia el objeto de estudio y cumpliendo con los objetivos propuestos anteriormente.

Así pues se ha optado por seguir una **metodología analítica-comparativa**, la cual se articula en varias fases y profundiza en los dos conceptos que tratamos; Trampantojo e impacto a través del cine de David Lynch y relacionándolos con el comportamiento del individuo consumidor de objetos tecnológicos.

La primera fase aborda la **selección del tema** a tratar. El campo que se barajaba abarcaba el mundo del cine asociado al hiperrealismo, debido al interés personal y al objetivo técnico propio que, como autora del trabajo me marco en el trabajo artístico que realizo.

Una vez definido el tema a tratar, y delimitándolo en contenido tras sondear el tiempo del que disponíamos y la cantidad de recursos de los que disponíamos, nos embarcamos en la fase de **trabajo de campo** que consiste en la recopilación y clasificación de información acerca de los temas a tratar, que nos llevó a tratar con diferentes fuentes documentales, desde artículos, documentales y libros, hasta la repetida visualización de las filmografías de los directores David Lynch y su antecesora, Maya Deren.

A continuación se realizó la **estructura de contenidos** organizada en tres apartados con sus correspondientes subapartados a tratar.

1. Universo Lynchiano: A modo de introducción nos sirve para penetrar en el mundo conceptual y estético creado por el director estadounidense, así como la repercusión en la actualidad y el antecedente artístico directo en su manera de ver el cine y desarrollarlo. En él comenzamos a desentrañar la simbología que otorga a los objetos que componen sus historias.

2. Análisis del concepto trampantojo: Esta segunda parte, aborda el análisis del concepto en el ámbito cultural actual. Además de ello se centra en la posibilidad que el objeto tecnológico (televisión, ordenador y teléfono) sea el medio utilizado por el individuo para crearse un personaje y aparentar ser alguien que no es. Por último plantea la posibilidad de que la apariencia creada por el ser humano posea un vínculo con la pintura hiperrealista americana.

3. Análisis del concepto impacto: Este último apartado analiza la destrucción de la apariencia creada por el ser humano a través de los personajes aparecidos en la filmografía de David Lynch y en las consecuencias reales en la actualidad.

Tras el análisis de los datos y la progresiva incorporación de las **aportaciones artísticas**, llegamos a la fase de **redacción**, en la que ajustada a las características y formatos exigidos por la organización del Máster, se han relacionando las dos partes fundamentales de esta

investigación: las argumentaciones artísticas y las prácticas. Esta fase de redacción tendrá como colofón el planteamiento de unas conclusiones acerca de la materia tratada.

Grado de innovación

Se encuentran numerosos estudios en profundidad acerca de la figura de David Lynch, su bibliografía y su manera de trabajar, así como de los conceptos que utiliza a lo largo de su filmografía, pero en ninguno de esos escritos en los que a menudo nombra algunas figuras simbólicas, solo las que se refieren a personajes y no a objetos, se detiene en el significado de los objetos, en la estética de ellos, en el grado de protagonismo que tienen en el film o en las emociones que provocan a los personajes. Se puede decir que todos los escritos pasan de puntillas ante el asunto. Lo que sí existe son algunos particulares que expresan sus interpretaciones acerca de las conductas y simbologías, pero hay interpretaciones diversas como personas visualizan los videos. Por ese lado, el grado de innovación surge del análisis propio de personaje y objeto y el vínculo que existe entre ellos.

Por ultimo, a raíz del estudio de la apariencia creada del individuo ocultado tras la tecnología se crea una hipótesis acerca de la posibilidad de que la corriente artística hiperrealista sea una metáfora del yo idealizado creado por el propio autor. Así como se encuentra información acerca del proceso de enajenación de la persona al crear el yo idealizado no se encuentra relación alguna con la corriente pictórica.

PRIMERA PARTE
(APORTACIONES ARTÍSTICAS)

1.1 Aportación 1: MÁSCARA

1.1.1 Aportación 1: Catalogación de la obra

Máscara

Óleo sobre tabla

25 x 25 cm

Abril 2014

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



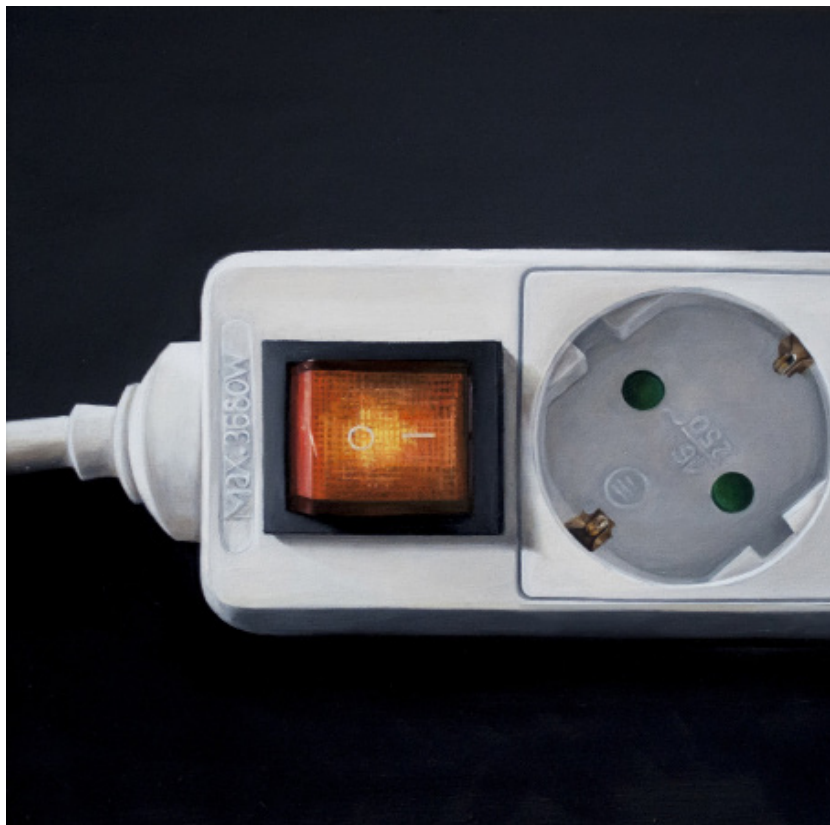
1.1.2 Aportación 1: Proceso de creación - producción

El objeto electrónico nos invita a entrar en el guardaropa infinito de identidades a elegir, ser y disfrutar de todo lo que conlleva. Un traje para cada instante en el que decidimos jugar a disfrazarnos, como cuando éramos niños. Infinitas son las posibilidades en todos los campos de conocimiento que nos ha ofrecido la electricidad desde que fue inventada, ayudándonos a construir un antifaz perfecto para escondernos sin ser descubiertos. Una vez más, victoria de la ciencia.

Máscara es la puerta de embarque hacia ese armario de disfraces. Es el primer paso que el individuo realiza para convertirse en alguien que quizás no es.

Actualmente uno de los primeros movimientos que realiza el hombre cuando despierta es encender cada uno de los objetos electrónicos que minan el hogar. Ese simple movimiento con los dedos hacia el objeto es parte de nuestra identidad, porque sin esos elementos no concebimos actualmente nuestra vida diaria.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Máscara. Óleo sobre tabla. 25 x 25 cm. Proceso.

1.2 Aportación 2: LA CAJA DE LAS SOPRESAS (serie)

1.2.1 Aportación 2: Catalogación de la obra

La caja de las sorpresas

Óleo sobre tabla

25 x 25 cm (3 obras)

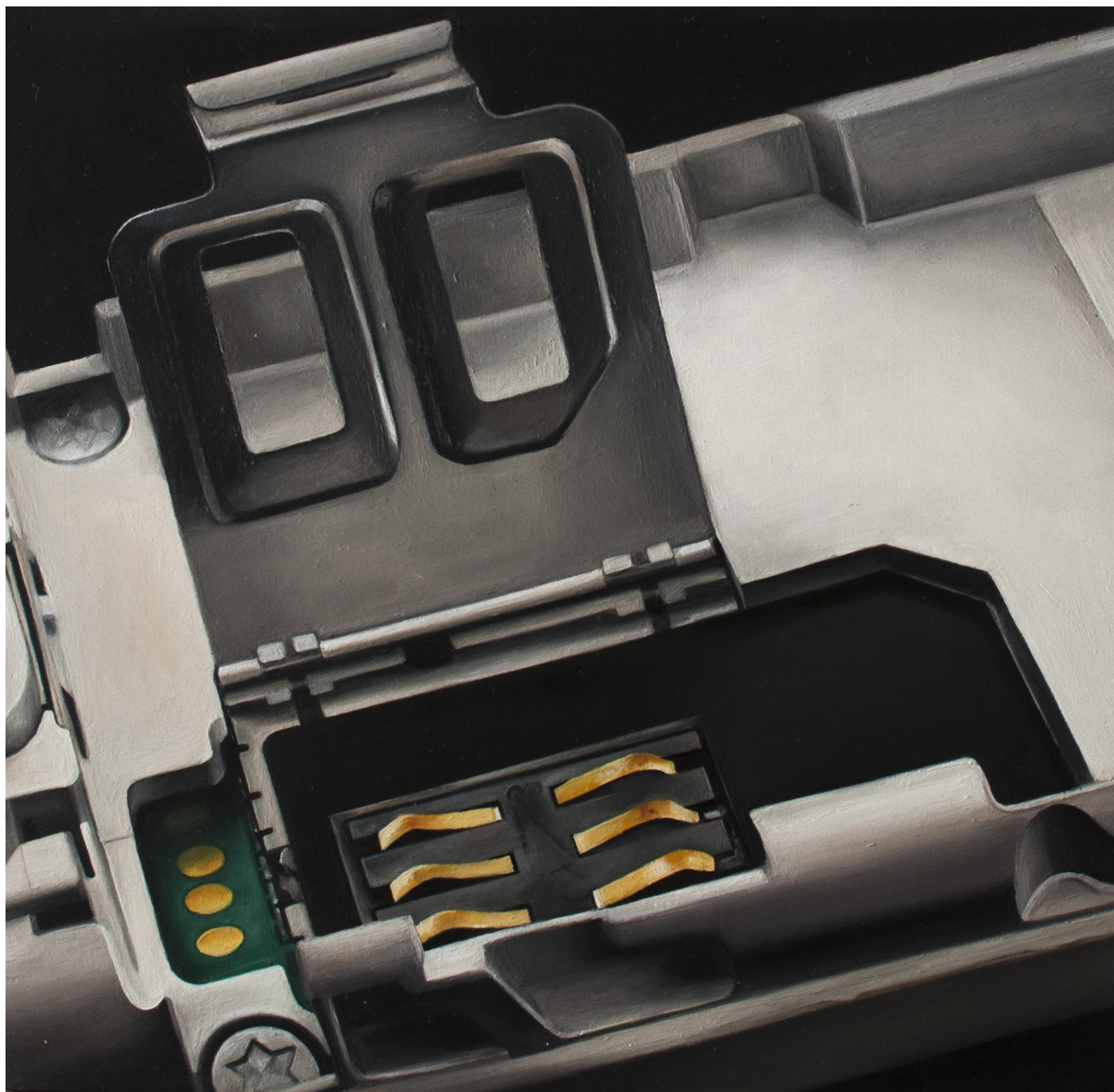
Julio - Diciembre 2014

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



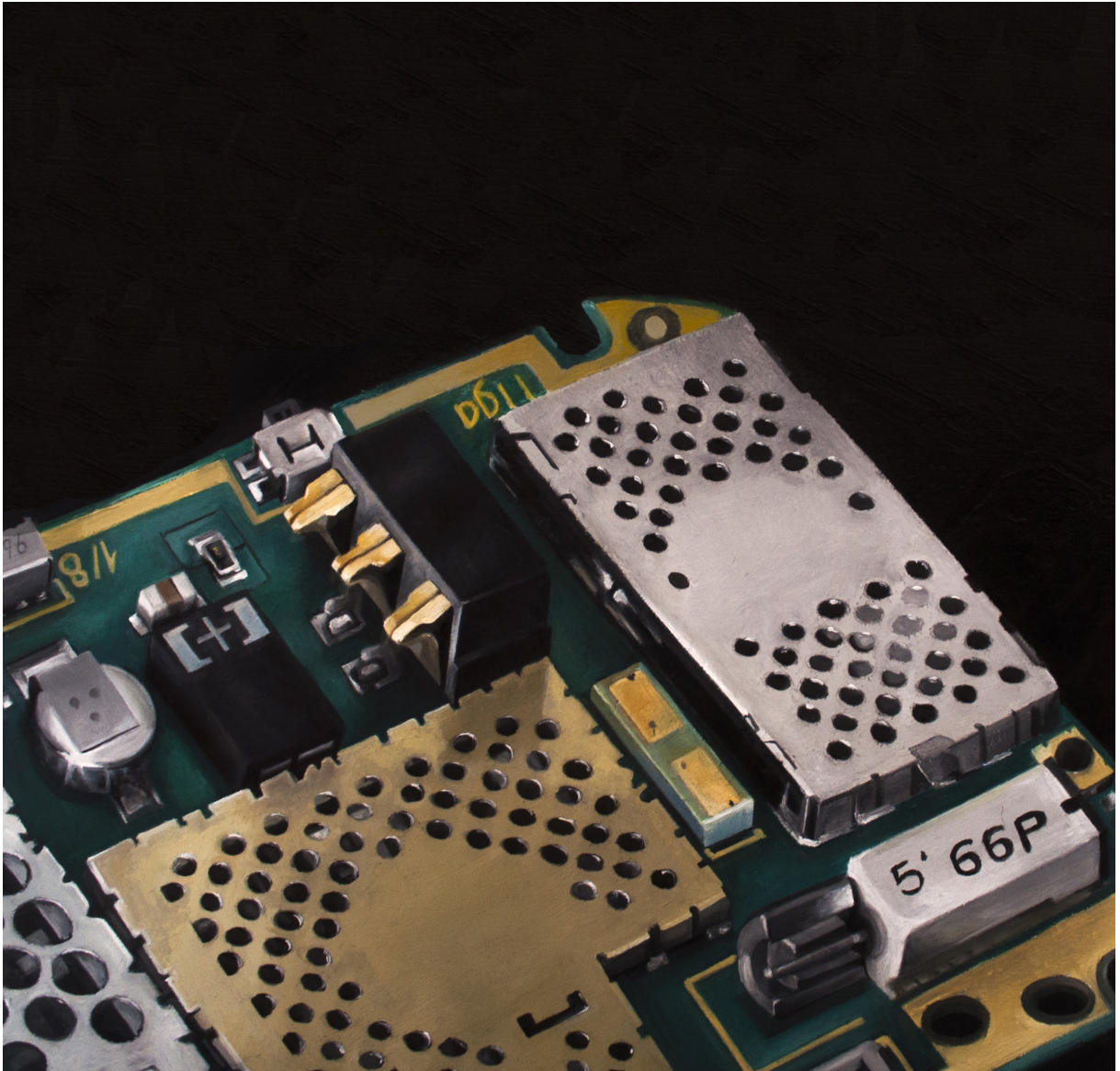
De La caja de las sorpresas: Viaje en primera clase.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



De La caja de las sorpresas: La vía del deseo.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



De *La caja de las sorpresas*: La Parada de la verdad.

1.2.2 Aportación 2: Proceso de creación - producción

El teléfono móvil se ha convertido en un alma de destrucción masiva de los sentimientos que, actualmente, se ven representados mediante un emoticón. Eso sí, los hay con todo tipo de expresiones, algunas que ni siquiera utilizarás jamás. Este modelo de Nokia un tanto antiguo, nos sirve para la primera exploración hacia el interior. Nos vamos directamente hacia el corazón. La imagen nos representa el pequeño habitáculo donde se coloca la tarjeta SIM. Sin la tarjeta el móvil no realiza sus funciones, nosotros sin corazón, tampoco.

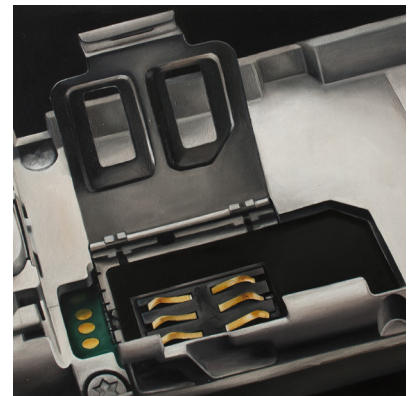
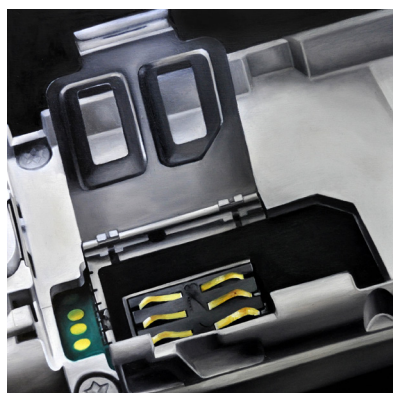
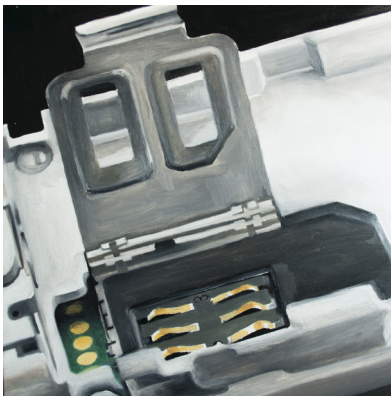
La serie **La caja de las sorpresas** es un viaje hacía el interior del objeto, y hacia el nuestro propio, en busca de lo verdadero.

“Es inevitable juzgar antes de conocer a las personas, más aún si pertenecen a algún colectivo, sea cual sea, lo importante es aprender a evitarlo. Dejar los prejuicios a un lado y disfrutar del ser maravilloso que se esconde tras esa apariencia”

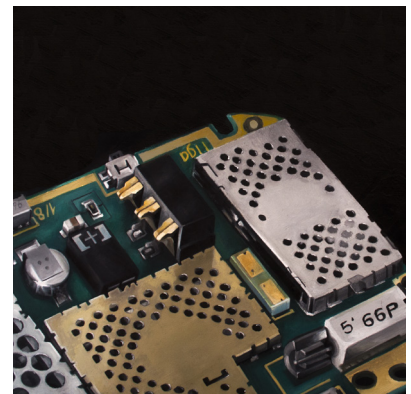
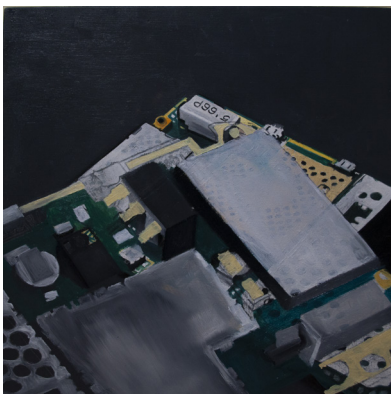
1. La caja de las sopresas: **Viaje en primera clase.**



2. La caja de las sopresas: **La vía del deseo.**



3. La caja de las sopresas: **La parada de la verdad.**



1.3 Aportación 3: HIPOTÁLAMO

1.3.1 Aportación 3: Catalogación de la obra

Hipotálamo

Óleo sobre tabla

100 x 100 cm

Septiembre 2014

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



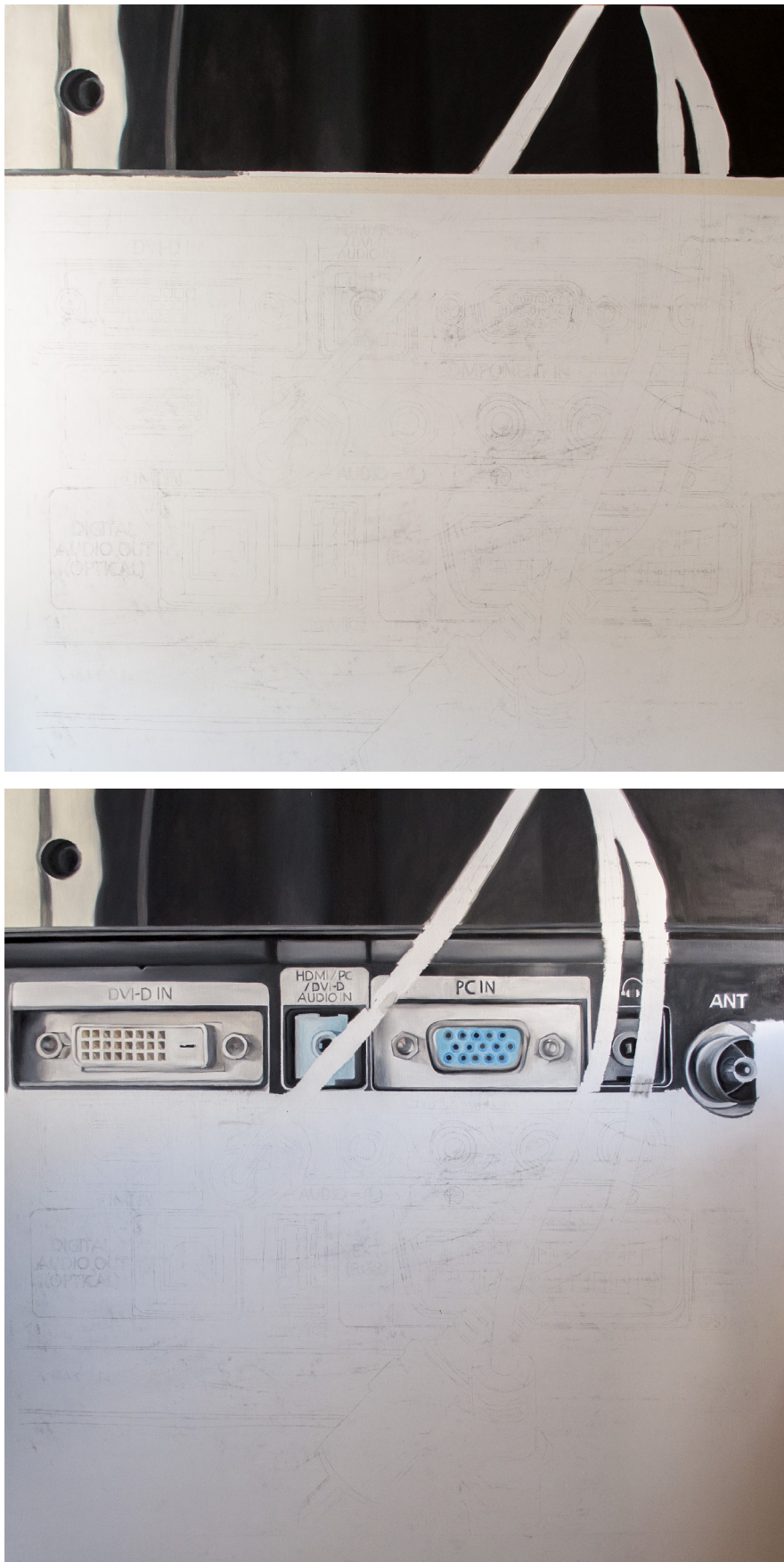
1.3.2 Aportación 3: Proceso de creación- producción

Este proyecto pictórico se basa en la apariencia del individuo. La obra representa la parte trasera de una pantalla de televisión.

La misma televisión que nos ha absorbido, en la que todo lo que refleja es vomitado por el individuo quedando como un autentico erudito de la actualidad, carente de conocimiento profundo y solo fundamentado en, “lo he visto por la tele y tiene que ser verdad”.

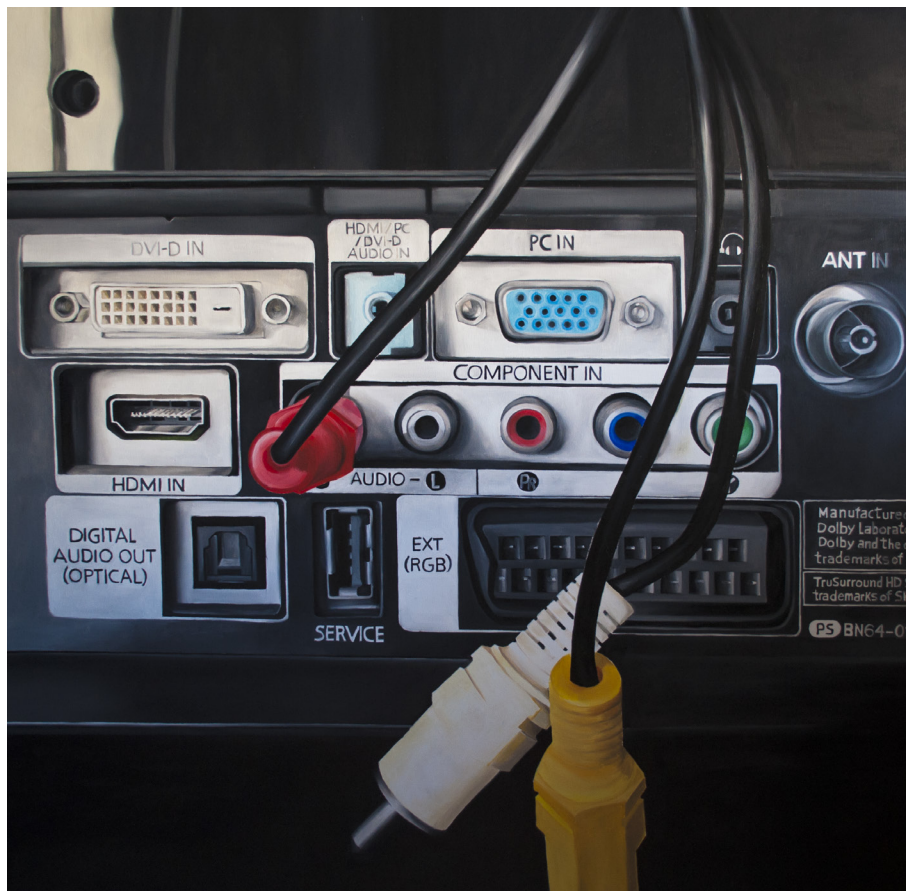
La sala de maquinas de la televisión, es una fiesta de entrada y salidas de cables para la formación de imágenes bajo la pantalla de la apariencia, pues solo es un trampantojo que físicamente no existe. Ese trampantojo es del que se sirve el ser humano para crear y asentar los principios de su personalidad. Sin seguir los pasos correctos para la perfecta ejecución de la televisión, donde los colores de los cables indican la clavija de entrada donde colocar, el individuo elige cuales son sus objetivos en la vida y los encaja en según qué valores. Eligiendo el amor (cable rojo) como gran objetivo, bajo los principios de codicia y orgullo (cable amarillo). Una apariencia pues, en la que el amor lo rige, lo sustenta y es el objetivo de todo, y dónde el orgullo y la codicia es el móvil para conseguirlo.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Hípotálamo. Óleo sobre tabla. 100 x 100 cm. Proceso.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Hipótalamo. Óleo sobre tabla. 100 x 100 cm. Proceso.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

1.4 Aportación 4: DESENMASCARAMIENTO (*serie*)

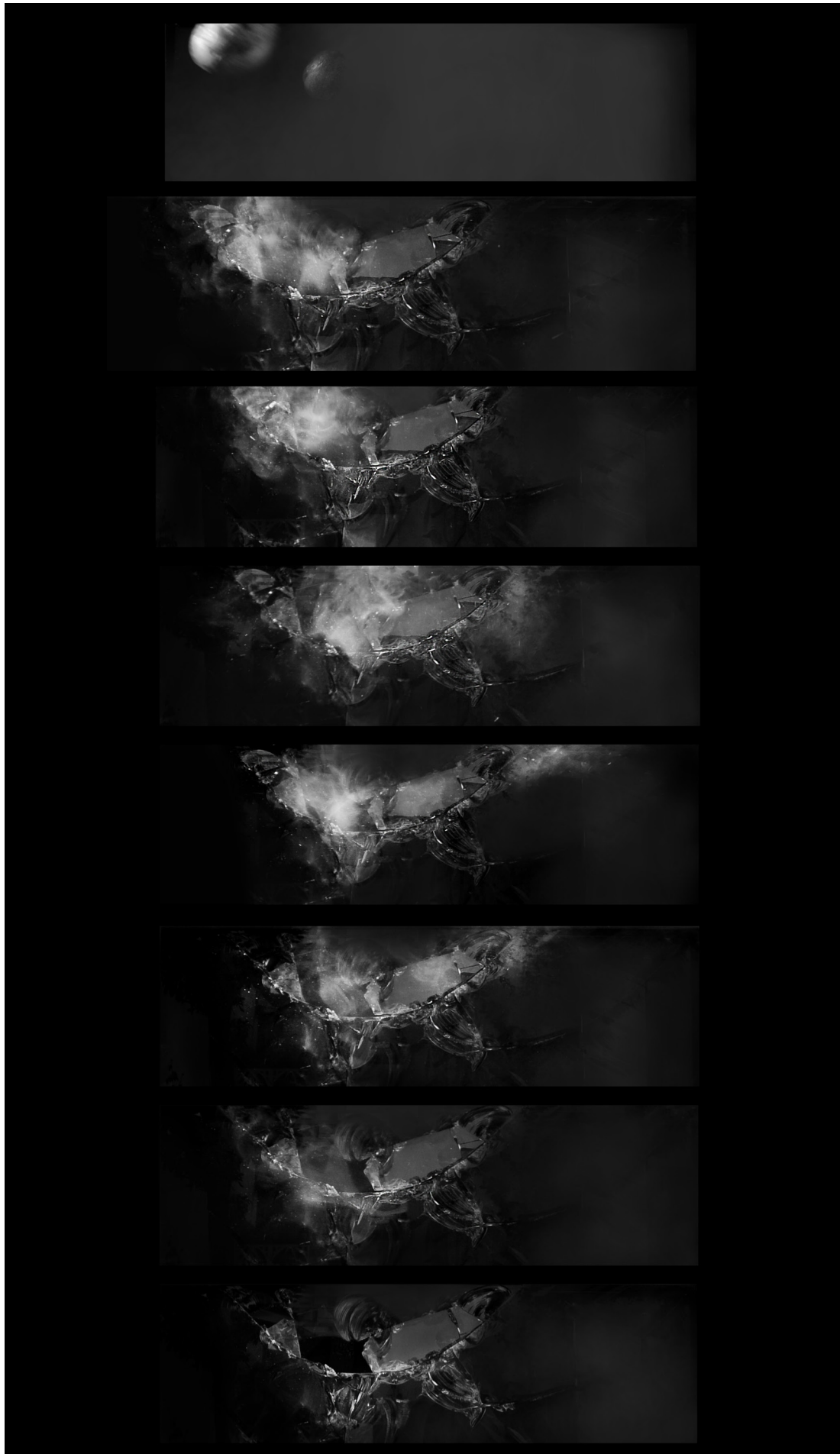
1.4.1 Aportación 4: Catalogación de la obra

Desenmascaramiento

Fotografía digital

Serie de 9 fotografías (dimensiones variables según la impresión)

Mayo 2014



1.4.2 Aportación 4: Proroceso de creación- post producción

El proyecto fotográfico **Desenmascaramiento** compuesto por nueve fotografías, refleja el momento exacto del golpeo, dónde la pantalla de la televisión es el objetivo del impacto. La obra tiene como objetivo la reflexión mediante la metáfora, de la destrucción de la apariencia.

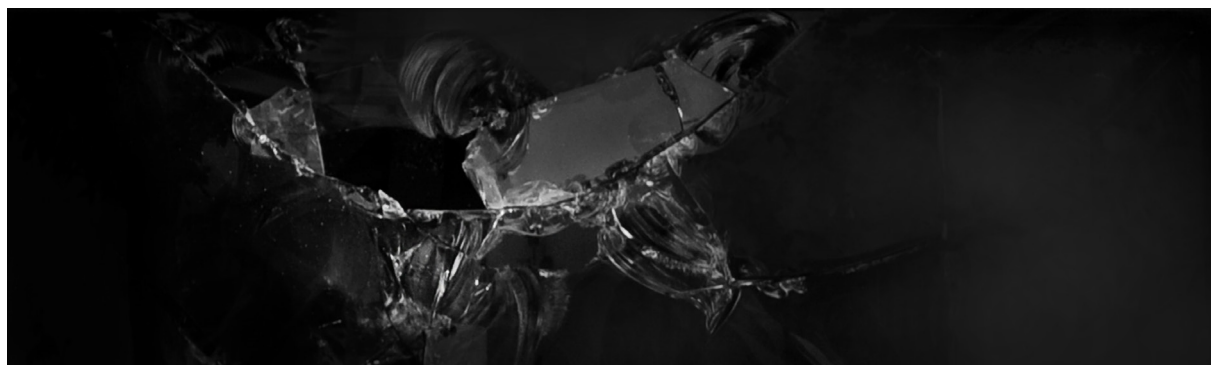
El cristal que forma la pantalla, envuelve, protege y esconde el interior del televisor. resistiendo cualquier ataque débil, pero quebrándose por el fuerte impacto de una dura piedra que rompe el escudo y acaba por sacar a la luz todo lo que estaba escondido.

El individuo se forja su propio escudo a base de malas experiencias que va acumulando y van dando forma a una persona que dista mucho de lo que de verdad esconde. A una apariencia que muestra y le protege de todo lo que en realidad le hace vulnerable. Un fuerte golpe, desmorona la barrera dónde se escondía, dejándole desnudo a la vista de todos.

Selección de imágenes para el proceso.



La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Desenmascaramiento. Fotografía digital. Proceso.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

1.5 Aportación 5: DESNUDO (serie)

1.5.1 Aportación 5: Catalogación de la obra

Desnudo

Fotografía digital

Serie de 3 fotografías

Mayo 2014

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



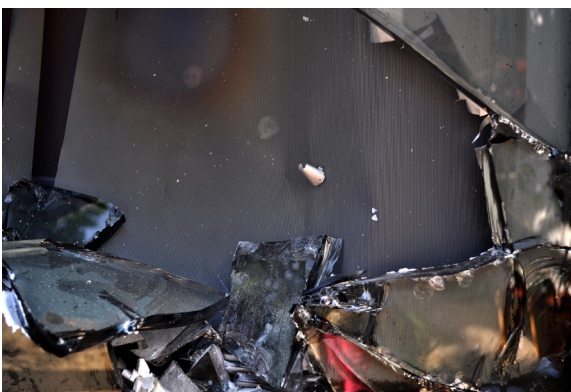
1.5.2 Aportación 5: Proceso de creación - producción

La creación de la serie **Desnudo**, correspondiente a la última aportación, es consecuencia del proyecto fotográfico **Desenmascaramiento**. Tras el impacto sufrido, llega la fragmentación del objeto y por lo tanto, la del sujeto.

La serie de tres fotografías muestra el estado en el que queda el cristal una vez desquebrajado, dejándonos ver qué se esconde tras él, acercándonos al peligro de sus aristas sin necesidad de tocarlas.

El escudo tras el que nos escondíamos, desaparece, mostrándonos el verdadero yo.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.



Desnudo. Fotografía digital. Proceso.

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.

SEGUNDA PARTE

(APORTACIONES TEÓRICAS)

2.1. UNIVERSO LYNCHIANO

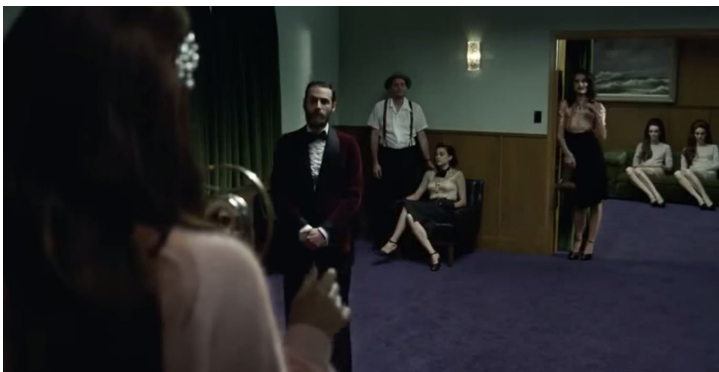
2.1.1 Introducción

Me gusta la idea de que toda superficie esconde mucho bajo ella. Alguien puede tener muy buen aspecto y sin embargo estar incubando un montón de enfermedades. Hay montones de cosas oscuras y retorcidas moviéndose por ahí dentro. Me sumerjo en esa oscuridad y miro a ver qué hay.

(David Lynch²)

Son muchos los análisis en torno a la figura del cineasta americano David Lynch, (Missoula, 1946), la mayoría de ellos, desmenuzan con habilidad inquietante los micro aspectos encriptados que forman su particular e interior universo. Todos, realizan un desglose de características que, de manera reiterativa van apareciendo y evolucionando a través de su cine, con la incorporación y la mezcla de géneros, pero casi todos, con un punto en común; la doble identidad del ser humano.

Cuando escuchamos, leemos o hablamos del término **Lynchiano**, lo asociamos con creaciones que guardan de alguna manera, una relación con las actividades artísticas que este director ejerce, porque no hay que olvidar, que aparte de director y productor, es guionista, fotógrafo, pintor, productor de música electrónica, y hasta camina en la senda de la publicidad, la moda y el diseño de mobiliario. Y es que, últimamente no dejan de salir dichas manifestaciones, quizás, la más interesante y cercana a lo que vamos a intentar desglosar a continuación, es el anuncio de la conocida marca de ropa H&M.



El anuncio (fig. 2.1), nos evoca a la mítica escena de *Blue Velvet* (Terciopelo Azul 1986), (fig. 2.2) en la que Dean Stockwell, en el papel de Ben, realiza una brillante y quizás desmesurada actuación cantando “*In Dreams*” de Bobby Vinton, frente a la atenta mirada de Frank (Denis Hopper) y sus hombres, que intentan agarrar a Jeffrey.



Figura 2.1 Arriba. Anuncio de la marca de ropa H&M, protagonizado por Lana del Rey.

Figura 2.2. Abajo. David Lynch. *Terciopelo Azul*. 1986. Escena en casa de Ben.

Para el papel de Ben, Johan Renck, director del anuncio, ha contado con la colaboración de la joven cantante Lana del Rey (Nueva York, 1986), quién se pone detrás de un micrófono, y entona la mítica *Blue Velvet*, como si de Isabella Rosellini se tratara (fig. 2.1). Un guiño dentro de otro guiño. La cámara se centra en un personaje masculino que mira atento la actuación, mientras parece sentir emocionalmente cada palabra de la canción, emulando a Frank y al igual que él, masticando las

² LYNCH, D. (2011) *Atrapa el pez dorado: Meditación, conciencia y creatividad*. Mondadori, Barcelona.

palabras. Dentro de la similar puesta en escena con decorados prácticamente calcados, ambientados en los años 50, y en el glorioso sueño americano, destacan objetos que Lynch utilizará a lo largo de su filmografía.

El teléfono y la escena donde se deja escuchar la canción a través del aparato, el tocadiscos, las cortinas o el propio micrófono, además de incorporar a los extraños personajes que danzan con parsimonia al son de la música, como la mujer que porta un paraguas, el desdoblamiento de la personalidad en tres cuerpos o el enano que sale por la puerta y acaba con la actuación, dejándonos ver que todo el espectáculo ha sido grabado, y que Lana del Rey cantaba en play-back.

El malogrado escritor estadounidense, autor de *La bomba infinita* (1996), **David Foster Wallace**, dedicó diferentes ensayos a analizar la figura del director y su obra, además de estudiar el significado de lynchiano. Dentro de la obra recopilatorio de ensayos cómicos *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer* (1997), en el ensayo dedicado al director, *David Lynch mantiene su cabeza* (*David Lynch keeps his head*), define el término lynchiano de la siguiente manera:

Se refiere a una clase particular de ironía en la que lo muy macabro y lo muy mundano se combinan de tal manera que revelan la perpetua inclusión de lo primero dentro de lo último.

David Lynch tenía la ambición de vivir de las artes plásticas. Pintaba y dibujaba, soñaba con vivir una vida en la que la pintura ocupara con total libertad el día y dejara a un lado todo lo demás³. En una visita al Instituto Luis Braille de Coslada⁴, en Madrid explica;

Estaba pintando un jardín de noche. Negro con un poco de verde. Me senté, me puse a observar el cuadro y lo verde empezó a moverse y escuche el sonido del viento y pensé; un cuadro que se mueve.

Tras aquella experiencia, Lynch decidió embarcarse en el mundo del cine, realizando como primer cortometraje *Six men getting sick* (1966), una “**pintura en movimiento**”. El cortometraje posee una duración total de cuatro minutos, aunque verdaderamente es menos de un minuto lo que dura la secuencia que se proyecta en bucle. Una oscuridad se cierne desde el margen inferior hasta la garganta de seis torsos de hombres, que tratan de evitar regurgitar, mientras el vómito inunda sus estómagos y acaba llegando a sus gargantas. El vómito cubre la oscuridad, ahora de color morada, dándonos a entender mediante dicho color además del rojo, anteriormente aparecido, el estado de alerta por enfermedad que poseen los protagonistas.

Uno de los detalles que no se debe pasar por alto es el uso del fuego, el cual observamos en el cortometraje. Mary Sweeney⁵, ex mujer de Lynch, explica que el director,

[...] pegó velas de cumpleaños en el lienzo y las encendió. Todo empezó a arder⁶.

Una de las características de su filmografía es el uso del fuego. Conceptualmente hablando,

³ LYNCH, D. (2011) *Atrapa el pez dorado: Meditación, conciencia y creatividad*. Mondadori, Barcelona.

⁴ Con motivo del Festival Rizoma Madrid 2013. Lynch visita el Instituto de Luis Braille- Coslada, Madrid. *David Lynch en Madrid 14, 15, 16 de octubre 2013. Festival Rizoma*. (Grabación de video), 2014, Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=0N1agpEt3A4> [Consulta el 18-07-2014]

⁵ Mary Sweeney es editora y productora de cine de entre otras películas: *Mulholland Drive*, *Twin Peaks*, *Inland Empire* y *Una historia Verdadera* en la cual ganó el Premio BAFTA 2002, a la mejor edición.

⁶ *Pretty As A Picture: The art of David Lynch*. (Grabación de video. Fragmento), 2013. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=H2tAXfyrM> [Consulta el 18-07-2014]

Lynch, utiliza el fuego en referencia al mal y al sufrimiento del ser humano, como podemos observar en *Carretera perdida* (1997) con la metáfora de la cabaña ardiendo. Por otro lado, es además, el despertar del lado oculto del ser: El infierno interno. En la habitación roja de *Twin Peaks* (1990), las cortinas, sofás y demás vestimentas rojas, inundan la estancia. Todo ello, no es más, que otra sutil metáfora del infierno interior, esta vez sin la utilización física del fuego.

Para la precuela acerca de la serie, Lynch, introdujo el término, titulándola *Fuego camina conmigo*, (1992). En ella, relata la semana antes de la muerte de Laura Palmer mostrando la cara oculta y desmedida de la joven. Ahí deja ver la dualidad del personaje principal, algo que en la serie acaban descubriendo.

La aparición del fuego tanto físico como conceptual a lo largo de su filmografía, es una seña de identidad que nos acerca al fascinante mundo de Lynch.

Es curioso que uno de los hechos que le hiciera embarcarse en el mundo del cine, a parte del movimiento, haya sido la necesidad de incorporar sonido a la obra. *Six men getting sick*, consigue construir las **bases del universo lynchiano**, y es que, la secuencia repetitiva que describimos anteriormente, está envuelta en sonidos de sirena. Un sonido perturbador y repetitivo capaz de irritar y marear al espectador.

Dedicado en la actualidad a crear y producir música, su identidad musical es perfectamente reconocible. Su música, (la creada directamente por él), es exactamente igual que su cine. Prácticamente desarrolla las dos actividades de la misma manera, me explico. Posee sonidos electrónicos mezclados a menudo con blues, pero la influencia de Angelo Badalamenti⁷ es clara, ya que forman una simbiosis perfecta en la que ambos se alimentan el uno del otro.

Me siento al lado de él en el piano y sus manos tocan las teclas, empiezo a hablarle sobre el ambiente y otras cosas y él toca mis palabras, y luego digo 'no, no, no, no' y digo palabras nuevas y Angelo toca, arranca y rápidamente encuentra algo con el tono necesario⁸.

La inolvidable banda sonora de *Twin Peaks*, la más reconocible de la historia del cine, nos sirve para ayudarnos. Una base repetitiva de compases lentos, en los que a menudo parece que el sonido se pierde, cuando, lo que sucede es que es interiorizado por el espectador, cuya respiración y ritmo cardíaco van al compás y se mezclan con el sonido. De ahí a que mientras que observamos la escena, el sonido sea capaz de mostrar los sentimientos y las palabras que el personaje no exterioriza. Lynch y Badalamenti juegan además con el silencio, con la nada, creando una atmosfera aún más

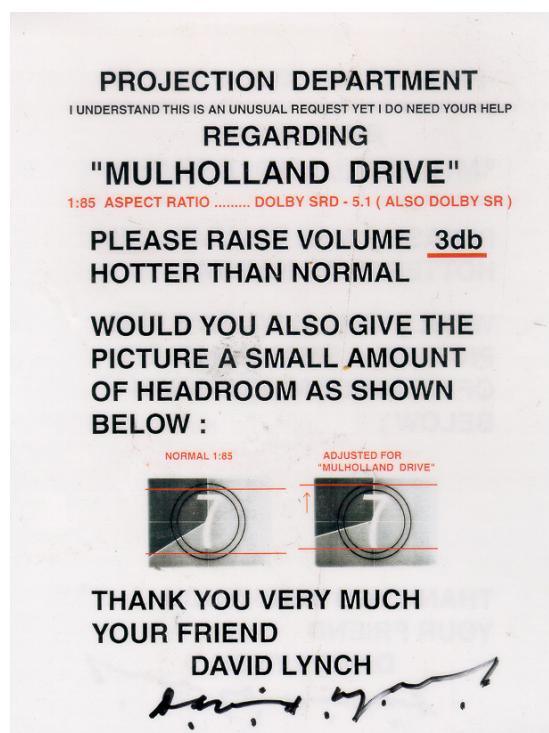


Figura 2.3. Nota que David Lynch repartió en los cines donde se proyectaba *Mulholland Drive*.

⁷ Angelo Badalamenti es un compositor de música estadounidense, cuyo trabajo más conocido y exitoso es la banda sonora de *Twin Peaks*. Lynch apostó por él para componer la Bso de Terciopelo Azul y desde entonces, Badalamenti ha colaborado en todos los trabajos del cineasta.

⁸ *David Lynch en Madrid 14, 15, 16 de octubre 2013. Festival Rizoma.* (Grabación de video), 2014, Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=0N1aqpEt3A4> [Consulta el 18-07-2014]

misteriosa, inestable y perversa.

En ocasiones, también cuenta con la colaboración especial de una voz femenina, ya sea Isabella Rosellini para realizar covers, o Juliee Cruise, aconsejada por Lynch para encontrar su propio estilo, que en la actualidad la diferencian del resto de cantantes de su estilo. La clave es, la desgana.

Tal es el mimo con el que Lynch asocia imagen y sonido, que a la hora de estrenar en cines *Mulholland Drive* (2002), el director repartió con la cinta, una pequeña nota a modo de manual, en el que pedía subir el volumen de la proyección al máximo, y dar un extra de espacio por la parte superior. (Fig. 2.3)

Ya sin la ayuda de Badalamenti, Lynch sigue aplicando el ritmo de sus películas, a su música lenta y repetitiva y hasta en ocasiones, realmente arrítmica, silenciosa y perturbadora, esto último, marca de la casa, pues Lynch con su aguda voz, acompaña a la melodía cantando.

El concepto lynchiano también abarca a la naturaleza de los personajes. En general todos los personajes que crea Lynch caen en mayor o menor medida en un estado de confusión, creando así un dialogo del personaje con su mundo interior, exteriorizando el lado oculto de cada ser, sus miedos, obsesiones, deseos, etc. El caso más claro se encuentra en *Mulholland Drive* e *Inland Empire* (2006) recordándonos en algunos momentos películas como *El ángel Exterminador* (1962) o *Simón del desierto* (1965) de Buñuel.

A la confusión narrativa y emocional de los personajes, añadimos la transformación, siendo Lynch capaz de metamorfosear a sus personajes, cambiando opuestamente su aspecto, como ejemplo de ello el memorable Ray Wise (Leland Palmer en *Twin Peaks*), a la par que la duplicación de estos, siempre con el matiz de la dualidad entre el bien y el mal, entre lo idílico y lo perverso.

Por otro lado, Lynch crea a los personajes-símbolo, manifestaciones de estados y sentimientos abstractos, colocados en situaciones absurdas, como en el caso del enano en la Logia negra de *Twin Peaks*, o Eddie, el extraño personaje que se aparece a Bill Pulman en *Carretera Perdida*. Seres extraños, personajes sin nombre y en algunos momentos enfermos y deformados, como en *Cabeza Borradora*. Todos ellos, forman una encriptada simbología que en algunas ocasiones ayuda al espectador, pero en otras, no hace sino, acrecentar la confusión y la extrañeza del discurso narrativo.

Mención aparte merece la sutil, a la par que grotesca utilización de la violencia, recordando el ritual sexual entre Dorothy Vallance y Frank, en *Terciopelo Azul* (1986), cuando éste la golpea, amordaza y abusa de ella. Una escena de brutal violencia, pero a la par cargada de tanto simbolismo. Por otro lado, la recreación que Lynch realiza en la escena final donde aparece el marido de Dorothy maniatado y mutilado en la silla, (fig. 2.4) o la absurda escena de *Carretera Perdida*, en la que Mr. Eddy persigue a un conductor temerario, que, tras golpear el coche del individuo y sacarlo a punta de pistola, le recuerda la velocidad a la que iba y los muertos en accidentes que causan conductores que abusan de la velocidad. Después de golpearle reiteradas veces, le ordena que se compre el manual de circulación. En esta escena, Lynch hace uso de la violencia absurda y asienta las bases de lo que en un futuro, directores como Quentin Tarantino, y los hermanos Coen, tomarán como referencia y seña de identidad⁹.

⁹ David Foster Wallace señala a Lynch como principal artífice del humor absurdo mezclado con brutal violencia. Considerándolo como una influencia para directores como los hermanos Coen (Joel David e Ethan Jesse) o Quentin Tarantino. Películas como *Reservoir Dogs* en su mítica escena del baile del Señor Rubio (Michael Madsen) cortando la oreja a un agente de policía, es una más que posible mención a *Terciopelo Azul*. O en el caso de los Coen, películas como *El gran Lebowski*, *Fargo*, o *Brother o Quemar después de leer*, poseen esa mezcla entre escenas absurdas y personajes estrambóticos envueltos en violencia.



Figura 2.4. David Lynch. *Terciopelo Azul*. 1986. Escenas finales en casa Dorothy Vallance.

Por último, Lynch, introduce a sus personajes protagonistas en un No-Lugar. Cada uno de sus films posee un espacio onírico derivado del subconsciente, ya sea, una habitación, una sala con conejos, un teatro detrás del radiador o un club en el que los personajes vagan desorientados.

El resultado, ni más ni menos, es una larga lista de recursos que Lynch maneja con maestría y que el fanático es capaz de reconocer al instante, aplicando el término de Lynchiano. Muchos críticos se han encargado de utilizarlo para todo aquello que es raro, bizarro y que se escapa de lo normal. David Foster Wallace concluye que son [...] *palabras que sólo pueden ser definidas cuando se muestran ostensible, es decir, lo sabemos cuándo lo vemos*.¹⁰

Cuando en una entrevista a David Lynch, le preguntan cómo definiría David Lynch lo que es lynchiano, él responde¹¹:

Lo único que puedo decir es que mi doctor me ha recomendado no pensar en ello.

2.1.2 Maya Deren: *Meshes of the afternoon* (1943) como antesala del universo Lynchiano.

Maya Deren, nació en 1917, en Kiev (Ucrania). Se trasladó a los Estados Unidos con su familia para graduarse en la Universidad de Nueva York. Fue poeta y ensayista, además de coreógrafa y bailarina, pero por encima de todo, ella se definía como cineasta amateur. Deren, consigue un puesto de secretaria free – lance y trabaja para Katherine Dunham, bailarina, coreógrafa y antropóloga. De ahí a que todos sus cortometrajes se basen en el cuerpo y en sus formas rítmicas.

Su primer cortometraje *Meshes of the Afternoon*¹², (1943), se cuela en el estado onírico de la protagonista, encarnada por ella misma, quien persigue a un ser que viste de negro y como

¹⁰ FOSTER, D. (2014) Algo supuestamente divertido que no volveré a hacer. Editorial Debolsillo. Madrid.

¹¹ *David Lynch en Madrid 14, 15, 16 de octubre 2013. Festival Rizoma*. (Grabación de video), 2014, Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ON1aqpEt3A4> [Consulta el 18-07-2014]

¹² MARTINEZ, C. (2013) *El Universo Dereniano. Textos fundamentalistas de la cineasta Maya Deren*. Artea Editorial, Madrid

rostro porta un espejo. Cada vez que lo persigue ha de desistir y regresar a la casa donde se encuentra. Un acontecimiento que se repite constantemente con algunas variaciones y que la protagonista debe de luchar con él. **El film expone las realidades internas del individuo y la forma en la que el subconsciente la desarrolla.**

Meshes tiene que ver con las realidades internas del individuo y con la manera en que el subconsciente desarrolla, interpreta y elabora un acontecimiento aparentemente simple y casual, para convertirlo en una experiencia emocional crítica. (Martínez.2013: 193-194)

El cortometraje comienza con un brazo que porta una flor descendiendo del margen superior hasta el inferior de la pantalla, dejando caer la flor en el suelo y desapareciendo ante nuestros ojos como si un cortometraje de George Méliès¹³ se tratara. Una sombra se acerca al lugar de la flor y la agarra con la mano, la mujer camina, (aún no vislumbramos su rostro, aunque podemos identificarlo por las sombras proyectadas en la pared, recordándonos al cine expresionista alemán) pero pronto cesará y tomará una escalera que le lleva a una casa. Tras visualizar las habitaciones, se sienta en un sillón y se queda dormida. Es entonces cuando la narrativa se hace circular. La mujer intenta perseguir al ser misterioso vestido de negro hasta cuatro veces, pero no consigue ir más allá de las escaleras principales de la casa, obligándose a subir de nuevo. La casa va presentando diferentes cambios referidos al lugar que ocupan los objetos. La protagonista despierta del sueño lanzando un cuchillo a la cara de su marido y rompe el espejo. Los pedazos de cristal caen en la orilla del mar. Por último, el hombre entra en la casa y encuentra a la mujer cubierta de algas y con un espejo atravesando su cuerpo¹⁴.

Deren, llena de símbolos a los objetos, siendo éstos de especial interés, y dando la oportunidad al espectador de realizar múltiples lecturas. A continuación pasamos a analizar los dos objetos más relevantes que la protagonista se encuentra dentro de la casa:

Cuando la mujer sube las escaleras que da a la casa, busca en su bolso una llave, la sostiene entre los dedos, pero decide soltarla, dejándola caer al suelo. Y es que, a simple vista, podíamos pensar que es la llave la que se escurre entre los dedos, pero un leve movimiento hacía adelante del dedo corazón, nos hace ver la poca importancia que ésta otorga al elemento, símbolo de vida doméstica y de matrimonio.

La siguiente aparición de la llave, surge de dentro de la boca de uno de los dobles que a lo largo del film irán apareciendo. Sacándola de la boca con la mano, la deposita en la palma mostrándola mediante un plano detallado. La tercera escena donde aparece la llave, es similar a la anterior. La llave, de nuevo, surge de la boca de la mujer, pero al depositarla en la palma de la mano, se convierte en un cuchillo. La mujer, se acerca a una mesa donde esperan dos dobles suyos, y pone el cuchillo encima de la mesa, volviéndose a convertir en la llave. Ésta se sienta y agarra la llave con la mano, pero el elemento vuelve aparecer de nuevo en el mismo lugar. Hasta dos veces se repite la escena siendo la última vez, la que al recoger la llave, la palma de la mano se encuentra teñida de negro y de nuevo se convierte en cuchillo, quedando las tres mujeres atónitas ante lo que acaba de ocurrir. (Fig. 2.5)

Es entonces, cuando se plantea la simbología del objeto. La llave símbolo de la convivencia en pareja, aparece dentro de la mujer y es sustituida por el cuchillo, es quizás la explicación

¹³ Georges Méliès nacido en París en 1861, fue director y productor es conocido por sus cortometrajes de 15 minutos, *Viaje a la luna* (1902) y *Viaje a través de lo imposible* (1904), basada en la novela de Julio Verne y una de las películas más importantes del género de ciencia ficción. Su contribución a la historia del cine está marcada por la capacidad de manipular y distorsionar el espacio y el tiempo. Siendo un pionero al utilizar los efectos especiales, ganándose el apodo de "mago del cine". Pero sin duda, su gran aportación fue el Stop Trick (truco de parar) consiste en grabar, parar la cámara, quitar el objeto, y volver a grabar. Ante el espectador, desaparece el objeto.

¹⁴ *Meshes of the Afternoon* (1943) Película dirigida por Maya Deren, Estados Unidos, Maya Deren Experimental Films [DVD]

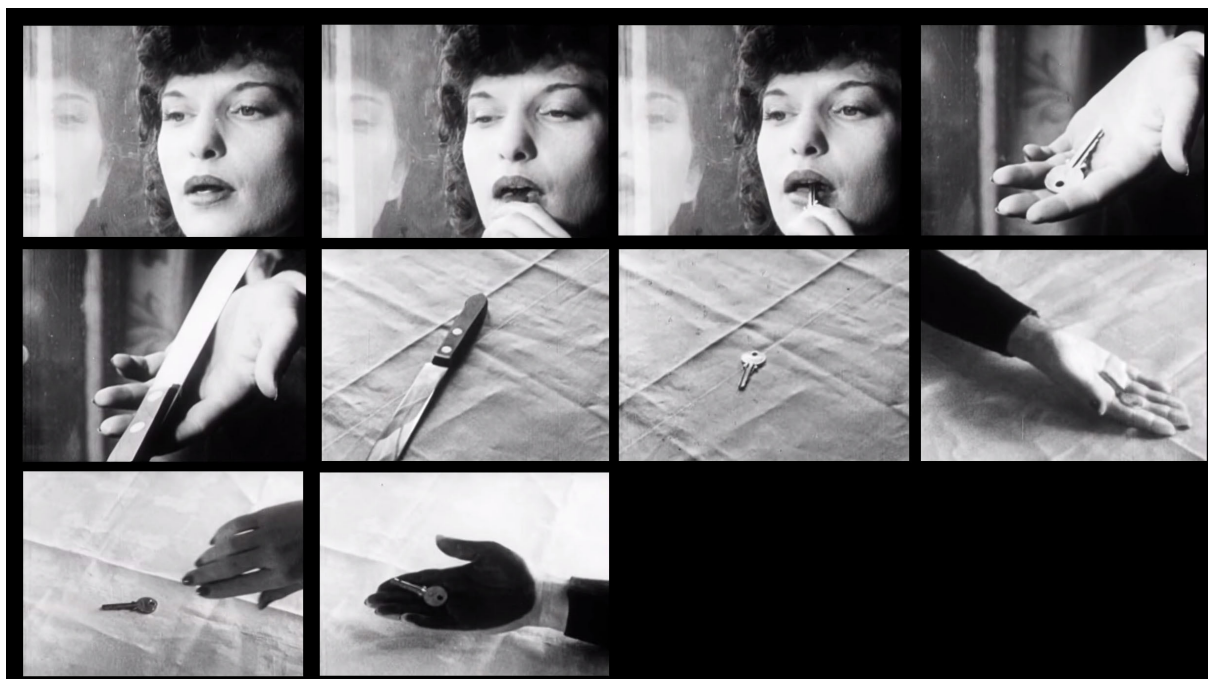


Figura 2.5 Selección de fotogramas dónde aparecen los objetos de estudio. Maya Deren. *Meshes of the Afternoon*. 1943

a que la protagonista sumida en la rutina (de ahí a que se repita la escena de la cocina, tres veces, para cada doble) y sometida al matrimonio, exprese su rechazo y su deseo de poner fin a ello.

Por otro lado, cuando la mujer entra por primera vez en la casa, visualiza todo a su alrededor. Sobre una mesa encontramos una taza y un pedazo de pan en el que se sujeta un cuchillo. Éste posee vida propia y se resbala del mendrugo, cayendo sobre la mesa.

Una vez la mujer dormida, y tras perseguir de nuevo al ser misterioso, vuelve a entrar en la casa, pero esta vez el cuchillo se encuentra entre los escalones de la escalera interior. La mujer sube deprisa las escaleras hasta llegar al dormitorio y tras levantar las sábanas de la cama, descubre de nuevo el cuchillo. Tras la escena de los dobles con la metamorfosis entre la llave y el cuchillo, la mujer con el instrumento cortante en la mano, se levanta de la silla y tras cruzar por la orilla del mar, se acerca a su yo que está dormido en el sillón e introduce el cuchillo en su boca pero sin éxito, ya que ésta se despierta.

Despierta la mujer, regresa con su marido a la habitación donde éste le deja la flor sobre la almohada y ella se acuesta. Ella gira la cabeza hacia la flor y ésta se convierte en el cuchillo, que tras asustarse se lo lanza a su marido a la cara, rompiendo el espejo.

La simbología de este objeto está estrechamente relacionada con la de la llave. En la primera imagen que nos muestra del objeto, el cuchillo sobre el pan, nos traslada al Jardín de las Delicias, obra del Bosco. Entre los elementos que copan la obra pictórica, se encuentran dos orejas que sujetan un cuchillo, simbolizando una forma fálica. ¿Es el cuchillo en la obra de Deren, una forma fálica? Podría ser, como también puede ser un elemento destructor a lo largo del corto, simbolizando el fin, como hemos nombrado anteriormente. Además de ello, las ansias de la mujer por terminar tanto su vida como la de su cónyuge, haciéndonos referencia al suicidio y al asesinato, nos deja entrever el cansancio de vivir y la esperanza de poner fin a todo. El cuchillo, adopta una constante simbología referente al tormento interno de la mujer.

Algunos de los elementos bastante representativos son también; el teléfono y la escalera.

Por un lado, el teléfono, es también un objeto itinerante a lo largo del corto. Aparece descolgado en dos ocasiones y en una tercera el hombre cuelga el auricular. Es curioso observar que en la segunda aparición del teléfono se encuentre el auricular sobre la almohada. ¿Se trataría de un elemento para pasar del mundo real, al onírico? Solo cuando despierta la mujer, el teléfono está colgado. Quizás sea una pista de donde nos encontramos.

Las similitudes entre **Maya Deren y David Lynch son evidentes**. (Fig. 2.6) La ucraniana ha sido una clara influencia en el cine del estadounidense.

Comenzando por el uso de la **música**. Aunque en un principio, *Meshes of the afternoon* (1943) fue concebida sin música, Teiji Ito¹⁵, tercer marido de Deren, añadió la música en 1959. Los sonidos con influencias japonesas¹⁶, toman un papel similar al de la melodía en el cine de Lynch. Ito, le da un carácter cíclico a la música, encajando perfectamente el sonido con la imagen, acrecentando la tensión y el misterio en esa espiral en la que va cayendo la protagonista, llevando al espectador a la confusión y formando parte de la historia.



Figura 2.6. A la izquierda David Lynch, a la derecha Maya Deren.

El equilibrio es perfecto entre silencio y música, cuyo volumen y ritmo acelerado va aumentando a medida que la protagonista se inmiscuye en situaciones cada vez más desconcertantes y peligrosas para de nuevo, volver al silencio y comenzar de nuevo el ciclo.

Algo similar ocurre en *Mulholland Drive*, en la que el sonido ambiente y misterioso es casi constante a lo largo de la película y que según la enajenación del protagonista arremete con fuerza en la escena, aumentando el ritmo cardíaco.

El sonido es muy importante para la sensación que transmite una película. Conseguir la atmosfera correcta de una habitación, el ambiente adecuado del exterior o que el dialogo suene perfecto se parece a tocar un instrumento música. (Lynch 2011: 79)

En el ámbito formal, Deren utiliza planos subjetivos para introducirse en sí misma. **La cámara lenta y los paneos tanto repentinos como sutiles, los primeros planos y los planos detallados, son los recursos más utilizados por la cineasta ucraniana.**

Deren, se encarga de componer una situación en la que los objetos parecen confabularse en contra de la mujer, dado el carácter itinerante. Usando planos detallados para enmarcar el objeto, otorga al elemento protagonismo, haciendo que el espectador no pase por alto el instrumento al que la cineasta le ha dotado de una simbología que será clave para el desarrollo y la comprensión del film.

¹⁵ Teiji Ito, nació en Tokio en 1935, fue compositor de música para teatro y danza, al mismo tiempo que bandas sonoras para el cine, componiendo además de *Meshes of the afternoon*, la banda sonora de *Alguien voló sobre el nido del cuco* (1975), ganando el Premio Obie por la música de teatro entre 1960-61.

¹⁶ Los sonidos japoneses se componen, junto con guitarras e instrumentos orquestales, por shamisens, kotos y guzhengs, (instrumentos de cuerda), además de tambores de taiko.

El fuerte uso de la simbología dentro del objeto, y la escenografía perfectamente cuidada son también ejemplo de lo que ha significado Maya Deren en la carrera cinematográfica de Lynch.

Destaca sobre todo el teléfono, como objeto que está presente en todos los largometrajes del director de Montana, además del cuchillo en el que el propio Lynch nos recuerda en su obra maestra *Terciopelo Azul* (1986), a Maya Deren en *Meshes of the Afternoon* (1943). Es en la escena donde Dorothy Vallance, agarra el cuchillo para defenderse del joven Jeffrey. (Fig. 2.7) En esa instantánea, se ve a la mujer sosteniendo el cuchillo, misma actitud y hasta mismo peinado, transportándonos a los años 50.



Figura 2.7. A la izquierda Maya Deren en *Meshes of the Afternoon*. A la izquierda Isabella Rosellini en *Terciopelo Azul*.

Ambos, se sumergen además en el yo oculto a través del mundo onírico. Utilizando además, la figura del doble. La curiosidad por destapar lo secreto a través de nuestras diferentes caras, para realmente averiguar qué es lo que el ser humano piensa realmente de su propia vida, a qué aspira y cómo lo haría.

2.1.3. El trampantojo lynchiano y la relación personaje/objeto: *Terciopelo azul* (1986) y *Twin Peaks* (1990).

Mi infancia fueron casas elegantes, calles con árboles, el lechero, construir fuertes en el patio de atrás, volar aviones, cielos azules, vallas de madera, hierba verde, cerezos. La América media como tiene que ser. Pero el cerezo rezuma resina, a veces negra, a veces amarilla, y millones de hormigas rojas se arrastran por él. Descubrí que si uno observa más de cerca ese mundo hermoso, siempre encuentra hormigas rojas por debajo. Como yo crecí en un mundo perfecto, las otras cosas componían un contraste. Veía las cosas en primeros planos exagerados. En uno, por ejemplo, la saliva se mezclaba con sangre. O en planos largos de un entorno pacífico. Tenía cantidad de amigos pero me encantaba estar a solas mirando los insectos que bullían en el jardín. (Rodley 2001: 22)

Este buen resumen que realiza Lynch para Chris Rodley, es la clave para entender el trampantojo visual y narrativo con el que juega el director para la realización de todas sus películas. Mediante la escena de los insectos en *Terciopelo Azul* (1986) se ilustra dicho discurso.



Figura 2.8 De izquierda a derecha. Secuencias de la película *Terciopelo Azul*. David Lynch. 1986.

En la escena vemos¹⁷ como, después del repentino desmayo del Sr. Beaumont, la cámara se acerca hasta el perro que juega con la manguera para posteriormente deslizarse hacia el terreno plantado de césped. Es entonces cuando nos adentramos en dicho terreno mediante un plano de detalle, en el que vemos cada hoja y cada tallo que compone esa cubierta densa. La música a su vez disminuye de volumen a medida que la cámara baja, haciéndose imperceptible en favor del ruido del agua a presión que sale con fuerza de la manguera y de una melodía misteriosa que nos presenta a continuación un ruido desagradable similar al de crujir huesos y carne, que cada vez aumenta más el volumen. La imagen, a su vez, camina entre la hierba y nos aproxima a las entrañas terrestres, dejándonos ver una inmensidad de escarabajos y hormigas que caminan, mueven sus patas y se revuelcan entre sí. Una aproximación brutal que nos deja ver una toma hiperrealista de la realidad, en la que la inspección maniática de la superficie, provoca una pérdida de la realidad. (Fig. 2.8)

Esa secuencia descendente que realiza la cámara, no es más que el ingreso hacia lo subterráneo. A lo largo de toda su filmografía, Lynch juega con el concepto dual. Construye mediante decorados perfectos, una vida ideal donde vivir y disfrutar, con una luz hermosa, recordando las obras pictóricas de Hopper¹⁸, para luego, introducirse en las pequeñas miserias diarias. Todo lo que existe lo destapa para mirar en la oscuridad. Ese engaño al que somete el personaje, es el mismo al que expone al espectador.

Tras haber visionado en varias ocasiones la filmografía de Lynch, se ha realizado un estudio del lenguaje narrativo y técnico de los objetos aparecidos, sacando como conclusión algunas características que se repiten a lo largo de todas sus películas:

¹⁷ *Blue Velvet* (1986) Película dirigida por Davis Lynch. Estados Unidos. De Laurentiis Entertainment Group (DEG) [DVD]

¹⁸ La influencia de Edward Hopper en los trabajos cinematográficos de David Lynch es bastante palpable. Comenzando en un principio por la propia relación de Hopper con el teatro y el cine, plasmando en su pintura *Cine en Nueva York* (1939) el interior de una sala de cine, que Lynch nos lo hará llegar a través del Club el Silencio de *Mulholland Drive* (2001). Lynch nos recuerda constantemente mediante sus escenas, composiciones pictóricas del pintor, como la construcción del pueblo de Lambertton en *Terciopelo Azul* (1986), y su parecido con *Retrato de Orleans* (1950) o las gasolineras, en *Twin Peaks* (1990), con *Gas* (1940). Así pues, ambos reproducen la cotidianidad de los años 50, años, década en la que Lynch nació, y que, tras esa nostalgia construye su particular mundo. Aspectos como la luz, las composiciones silenciosas, la cotidianidad o incluso el voyerismo, en la obra *Ventanas oscuras* (1928), que nos recuerda a Jeffrey en *Terciopelo Azul* (1986), son algunos de los aspectos en los que el cineasta se ve influido por el pintor.

En primer lugar, los objetos repetidos. A lo largo de las cuatro décadas donde se enmarca toda su filmografía, Lynch utiliza tres objetos fetichistas que se repiten en todas o en casi todas sus películas: Las tijeras, las cortinas rojas y el teléfono.

Es curioso encontrar en todas las películas el teléfono como un elemento de gran contenido simbólico. Desde *Cabeza Borradora* (1977) hasta *Inland Empire* (2006), el teléfono ha estado presente ya sea para comunicar malas noticias, como para introducirse en el subconsciente.

Algo similar ocurre con las tijeras, un elemento que para muchos es causa de superstición, y que no es para menos, porque Lynch utiliza el elemento a comienzos de sus relatos. En *Twin Peaks*, la madre de Laura Palmer sostiene unas tijeras en el momento de recibir la llamada de su marido alertando de que su hija ha fallecido. Ahí el elemento es un símbolo de mal, de desgracia inmediata. Por otro lado, además de poseer ese simbolismo malvado, en *Terciopelo Azul* (1986), Lynch nos regala una toma en la que las tijeras cortan la franja de seguridad policial que rodea el lugar donde se ha encontrado la oreja. Es aquí cuando el elemento nos avisa de que vamos a entrar en el peligro y vamos a zambullirnos en el mal.

Posicionamiento y plano. El objeto se encuentra totalmente aislado, aunque en algunas ocasiones es colocado entre las manos de algún personaje. Normalmente el plano que utiliza a la hora de presentar los objetos es un plano de detalle. Lynch, usa repetitivamente los planos de detalles, y planos cortos, algunas veces prescindibles, aunque no llegan a cansar ya que los intercala con planos subjetivos y planos de extraño movimiento que equilibran y hacen descansar la narración.

Aunque muchos decorados son lo bastante buenos para un plano general, creo que deberían aguantar un escrutinio de cerca para que se luzcan los detalles. Quizás en realidad no los veas todos, pero de algún modo tienes que tener la impresión de que están presentes para sentir que ese lugar es real, que es un mundo de verdad. (Lynch 2011: 111)

En algunas ocasiones, Lynch nos introduce dentro del objeto mediante un zoom y un recorrido hacia su misterioso interior, haciendo al espectador navegar dentro de un agujero negro.

Dentro del propio lenguaje del objeto, dota al elemento de ciertas características:

La primera de ella, es la **identidad**. El efecto de aislamiento al que somete el objeto, lo convierte en autómatas, lo aleja del sujeto. El sujeto ya no es el dueño, por lo que éste posee identidad¹⁹.

El caso contrario se establece cuando el objeto aparece en las manos de algún personaje. El ejemplo más directo se da en *Twin Peaks* y en particular en las pertenencias de la protagonista, Laura Palmer. El comportamiento de los personajes del entorno es cambiante a la hora de acercarse al elemento. Éste deja ver cómo era el carácter del dueño del útil²⁰.

El objeto, por su reiterada existencia relacionada con el sujeto, puede dar una idea del yo, de una forma más continua; él es parte de la historia del yo, que puede ayudar a recordar distintos aspectos del mismo. (Yuste & González 1998: 177-192)

¹⁹ Hopper. *El cine y la vida moderna*. Conferencia de Jean Foubert en el Museo Thyssen-Bornemisza. (Grabación de video) 2012. Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=paIOjS-x-lo> [Consulta el 22- 07-2014].

²⁰ YUSTE, N, GONZALEZ, I. (1998) "Los objetos personales favoritos en la adultez y senectud. Una aproximación empírica". En *Anales de la psicología*. Vol. 14 nº2. 177-192 [Revista electrónica] Disponible en http://www.um.es/analesps/v14/v14_2/05-14-2.pdf. [Consultado el 23-07-2014]

Poseedor de contar la historia. Elementos que solo con la presencia es capaz de antepoñernos a las reacciones de los personajes o los sucesos que acontecen o han acontecido. La llave azul de Mulholland Drive, (fig. 2.9) es un claro ejemplo de ello. La llave es el objeto “protagonista” del film siendo la aparición de éste, una de las pistas para entender en realidad todo lo que está sucediendo. Sin él la película carecería de sentido.



Figura 2.9 Fotograma de la película *Mulholland Drive*. David Lynch. 2001

El símbolo es una representación que hace aparecer un sentido secreto; es la epifanía de un misterio. (Durant. 1968:14)

Por último, el objeto es utilizado como puerta de embarque y de salida del **mundo onírico**. Lynch utiliza un recurso técnico al introducir un plano de detalle del elemento y adentrarse en él para traspasar las fronteras de la realidad y sumergirse en el inframundo o en el inconsciente. Un anillo, una caja o un radiador servirán para adentrar al espectador en los no- lugares.

Es en la primera aportación práctica (aportación 1) dónde vemos el aislamiento del objeto, y dejamos que ante todo sea el elemento el protagonista de la escena, dónde nada lo envuelve, capaz de ser autómatas de la historia que se cuenta. Ese plano de detalle es similar al que Lynch utiliza en sus escenas. El objeto plasmado, es la puerta de embarque al mundo onírico que vamos a fabricar.

2.1.3.1 Tras el telón de Terciopelo Azul (1986), ¿Qué se esconde detrás del objeto? Dos elementos: Una cerca y un tejido.

Nos adentramos en la hiperrealidad que nos muestra el cine, y con ello, levantamos el telón de *Terciopelo Azul* (1986). La película de Lynch, nos muestra la dualidad del mundo: el Bien y el Mal. La cinta nos cuenta el mito de Orfeo, encarnado en Jeffrey, un joven que regresa al pueblo a visitar a su padre que ha sufrido un ictus. Una oreja humana encontrada entre el pasto por el joven, nos adentra por el conducto auditivo en el inframundo, dónde Jeffrey intenta “resucitar” a su Eurícide, Dorothy Vallens y rescatarla de los brazos de Hades, Frank, un extorsionador de mente perturbada. Por otro lado el bien, encarnado por Sandy, hija del detective del pueblo, acompaña a Jeffrey en todo momento con el objetivo de esclarecer el caso de la oreja.

En los primeros 20 segundos de la película²¹, nos encontramos un elemento que se repite dos veces. Una **verja blanca**. La cámara desciende mostrándonos en primera instancia un potente cielo azul despejado, contrastado con la parte superior de una cerca de madera blanca terminada en punta que recibe toda la luz. El director mediante un plano contrapicado, muestra una imagen hiperrealista, en la que los colores puros y el contraste entre ellos nos acerca a los pequeños detalles de la composición, como las imperfecciones de la madera de la valla, dónde observamos los clavos en cada uno de los *palets*. Adornada con unas rosas

²¹ *Blue Velvet* (1986) Película dirigida por David Lynch. Estados Unidos. De Laurentiis Entertainment Group (DEG) [DVD]

rojas que se contonean al ritmo de la música, nos evoca a la sociedad de los años 50/60, a la América amable e idílica, de las oportunidades, del bienestar y de prosperidad, la América en la que Lynch creció.



Figura 2.10. Fotograma inicial de la película. *Terciopelo Azul*. David Lynch. 1986.



Figura 2.11. Fotograma inicial de la película. *Terciopelo Azul*. David Lynch. 1986.

Tras las rosas, (fig. 2.10) atraviesa un camión de bomberos a velocidad de crucero. Lynch propone y dispone un paisaje tranquilo, cuando vuelve a la pantalla, el cercado. Este nuevo

plano, cambia las rosas por tulipanes amarillos. Si observamos, Lynch toma el cercado de mitad hacia abajo, mostrándonos un enrejado sin fin, (fig. 2.11) acercándonos la escena, introduciéndonos en ella, aplastándonos hasta ras de suelo y encerrándonos entretejas.

Es quizás en ese momento cuando Lynch, plantea la **dualidad entre ambas escenas a través de la simbología de los elementos**. Por un lado, la apacible escena de la valla apuntando al cielo, con las rosas, símbolo en la mitología griega, de amor, pasión y belleza. A través de la flor, se identifica a Dorothy Vallens, como una joven pasional y bella, con una vida aparentemente tranquila, al igual que el resto de la sociedad del momento.

Por otro lado, los tulipanes, definidos por Slavoj Zizek como, “*vaginas dentadas que amenazan engullirte, ofreciéndose a los insectos...*”²², y el cercado sin fin, símbolo de cárcel, de privación de libertad o límite físico (dado su significado literal). Esto nos hace reflexionar sobre los placeres ocultos, lo *subterráneo* de la protagonista, que se ve extorsionada y forzada con prácticas sadomasoquistas y encuentros violentamente sexuales a lo largo del film, de nuevo identificada en flor, pero esta vez, por los tulipanes.

²² *The pervert's guide to cinema*. Slavoj Zizek. (Grabación de video) Documental. 2006. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=8sFqfbrsZbw> [Consulta el 22-07-2014]



Figura 2.12. A la izquierda, Tomek (Grazyna Szapolowska) en *No amarás* (1988). Krzysztof Kieslowski. A la derecha, Jeffrey en *Terciopelo Azul* (1986).

Nos adentramos ahora, en el encuentro entre Frank (Hoper) y Dorothy y en el particular ritual sexual. Frank golpea a Dorothy tirándola al suelo y amordazándola con el cinturón de la bata de terciopelo azul. Corta un trozo de tela y se la introduce en la boca. Mientras, un sorprendido Jeffrey, escondido tras el armario, visualiza todo el encuentro. La imagen de ese Jeffrey *voyeur*, oculto tras el armario, nos evoca al film de Kieslowski, *No Amarás*, (fig.2.12) en la que el joven protagonista, escondido tras la ventana de su habitación y mediante un telescopio observa los numerosos encuentros sexuales de una mujer en su casa.

De nuevo Lynch, utiliza el objeto y le otorga una potente carga fetichista. Ahí el objeto actúa como estimulante tanto para Dorothy, ya que observamos que durante todo el film no abandona la bata de terciopelo, como para Frank, que lo utiliza como estímulo sexual. A lo largo de la escena, se entremezclan diferentes tipos de planos, siendo el primer plano el más utilizado, acercando al espectador a la epidermis de los personajes.

2.1.3.2 *Twin peaks: la vida secreta de Laura Palmer tras sus objetos*

Tras el descubrimiento del cadáver de Laura Palmer, una adolescente conocida por todos en Twin Peaks, se inicia una línea de investigación en torno al suceso que traerá a Dale Cooper al lugar de los hechos. Cooper comenzará la investigación con el interrogatorio de las personas más cercanas a Laura, su novio, sus amigas, sus padres, dando pequeños pasos en busca del asesino. A partir de los primeros interrogatorios, Cooper comienza a descubrir que la modélica Laura, no es la chica que todo el mundo conocía, sino que debajo de esa belleza, se escondía una joven atormentada que coqueteaba con la prostitución y las drogas.

Cooper, ayudado por los extraños sueños, consigue descifrar numerosos símbolos que se le van planteando y llega a la solución del caso: El asesino resulta ser Leland Palmer, el padre de la joven.

Es ahí donde reside nuestro estudio, y es que Lynch construye un universo de códigos que se tornan casi herméticos.

Son muchos los elementos simbólicos a lo largo de la serie, como son: La habitación roja, que simboliza una especie de purgatorio o Lojia negra, según la califican a lo largo de la serie, en el que Cooper se adentra mediante el sueño. El gigante y el enano, símbolo del Bien y el Mal, o la dualidad del ser humano, encarnada en el papel de Leland Palmer, Lady Leño, una mujer del pueblo que lleva a un leño entre sus brazos como si fuera un bebé, o las lechuzas,

símbolo de mal augurio.

A continuación pasamos a analizar los elementos inanimados referentes a Laura Palmer:

Por un lado, el colgante en forma de mitad de corazón que lleva Laura cuando muere. Éste es encontrado sobre un montón de tierra en el lugar donde supuestamente asesinaron a la chica. Es entonces cuando Cooper se plantea la existencia de la otra mitad del colgante, y quién es el dueño de éste y tal vez de esta manera, poder acercarse al asesino. Cooper se centra en encontrar la mitad del corazón, interrogando al entonces novio, Bobby, a James, su mejor amigo y hasta Donna, su mejor amiga, pero todos, parecen no saber nada, hasta que la confianza que Cooper deposita en James, hace que el chico confirme que él y Donna enterraron el colgante.

Es curioso observar el comportamiento del individuo cuando dicho collar aparece en escena, en primer lugar en las manos de James quien lo acaricia en actitud nostálgica. De esta manera observamos al propietario del collar. La siguiente escena donde aparece el objeto, es cuando Donna acompaña a James al bosque. Los chicos recuerdan mediante el collar a su amiga fallecida, siendo James el que cuenta a Donna, los problemas que Laura tenía últimamente. Los jóvenes acuerdan enterrar el collar con el propósito de que el detective Cooper no pueda encontrarlo, y así evitar la imputación de James en el asunto.

Cuando los jóvenes desaparecen de la escena abandonando el bosque, una persona se acerca al lugar para desenterrar el collar.

Se trata del doctor Jacoby, psiquiatra de Laura. Jacoby desentierra el collar y lo guarda en el interior de un coco, un adorno de la casa del excéntrico doctor. De nuevo y en manos de otra persona, aparece el collar, quien al igual que James, lo acaricia de manera nostálgica.

Mediante el **uso del objeto**, en este caso el collar, Lynch nos describe a la perfección la relación que Laura tenía con los hombres, siendo éste motivo de disputa entre ellos, dándonos a entender que la joven dejaba a su paso una lista de enamorados. **A través de él, por tanto, se describe a Laura como Femme Fatale.**

Otro de los objetos identificativos del personaje, es su diario. Laura posee dos diarios, uno, encontrado en su propia habitación, y otro en manos de Harold Smith, un joven agorafóbico habitante de Twin Peaks, y amigo de Laura. Éste último, esconde tras su biblioteca el diario en el que Laura explicaba los problemas en los que estaba metida. Donna y Maddie, prima de Laura, intentan sustraer el diario al joven Harold que se enfada y trata de luchar para que no se lo lleven. Sin éxito las jóvenes salen de la casa y Harold se suicida.

El diario, por lo tanto, identifica a Laura, siendo éste, contenedor de todas las vivencias y pensamientos de la joven. El objeto mantiene una fuerte relación con Harold, siendo el único elemento con el que el joven se encuentra atado a Laura una vez fallecida. De nuevo, el tratamiento del personaje hacia el objeto, nos deja entrever que Harold está enamorado de la joven hasta el punto que una vez sustraído, el dolor es tan grande que le empuja al suicidio.

Como último objeto referente a Laura, encontramos la curiosa escena en la que Donna, toma las gafas de sol de Laura y se las pone. Donna descendiente de una familia religiosa y por tanto, conservadora, reservada e inocente, se ve trasformada a imagen y semejanza de Laura. La chica comienza a fumar y a vestir de manera más provocativa, sorprendiendo a todos sus allegados por el comportamiento similar al de su amiga.

Con tan sólo unas gafas de sol, Lynch, transforma la personalidad de sus personajes, otorgándoles un fuerte componente simbólico y mostrándonos de nuevo el vínculo entre la persona y el objeto.

[...] para J. Kron (1983), las posesiones constituyen la fábrica de experiencia de una persona. (Yuste y González 1998: 177-192)

Además de los símbolos que exclusivamente refieren a Laura, nos encontramos con otros elementos. Algunos de los elementos más llamativos son:

El ventilador del techo de la casa de Laura. En el episodio Piloto aparece cuando Sarah, la madre de Laura, llama a su hija para que ésta se levante. La escena, un contrapicado que nos enseña la planta superior de la casa Palmer, nos muestra un ventilador funcionando, ante esta situación, Sarah se da cuenta de que algo no va bien, lo que la hace preocuparse y llamar a los padres de Donna. El ventilador nos avisa del fatídico hecho.

Tras disparar a Cooper, éste hace referencia a la bala como una “garrapata”, dado que estos animales succionan y te hacen perder sangre, además de provocarte picor.

Las cortinas de la habitación roja, nos simbolizan el infierno, el infierno que cada persona llevamos en nuestro interior, y es que Lynch da mucha importancia al uso del color rojo. Lo podemos encontrar además en los adornos y muebles de “Jack el tuerto”, simbolizando lujuria, pecado, vicio, dado que es una casa burdel.

Es común también, encontrar el color rojo en los personajes femeninos. Los labios pintados es una seña de identidad del director a lo largo de toda la serie y en sus largometrajes. De esta forma, a través del color rojo, llena a los personajes de sensualidad y erotismo.

De todos es sabido cómo se realizaban los rituales funerarios egipcios. Cada egipcio se enterraba con su pequeño ajuar, formado como mínimo por algunas piezas de uso cotidiano; tazas, platos, peines y hasta comida, además de joyas, muebles o artículos valiosos, quienes podían permitirse el lujo. Todo aquello pensado para la utilización de estos objetos en la otra vida.

Una vez cerrada la puerta tras un día duro, encontramos un gran vacío a nuestro alrededor, y es que la desaparición de las personas que normalmente nos acompañan a lo largo de nuestra vida, nos cambia por completo. Ya no solo en nuestro estado anímico, sino en todo, algunas costumbres, dejan de ser costumbres. Existe un vacío sentimental que es imposible de cubrir, y es entonces cuando acudes a los recuerdos. Acudes a buscar una serie de objetos.

Superado el pensamiento egipcio de enterrar a la persona fallecida con sus pertenencias, y ya en pleno siglo XXI, los objetos que pertenecen a los vivos se quedan con los vivos.

El ser humano posee una relación estrecha con los seres inanimados. Aquellos que nos recuerdan a nuestros seres queridos cuando ya no están. Piezas que se han utilizado hasta la saciedad, con muecas, rotas o conservadas en un perfecto estado. El valor sentimental que posee un objeto es equivalente al sentimiento hacia la persona a la que pertenecía o de quién provenía. De ahí, a que nos encontremos con la costumbre generalizada de “esto pertenecía a mi bisabuela y ahora es tuyo”. Un objeto que recorre distintas generaciones y que va adquiriendo un valor tanto material, según las características específicas de fabricación y época, como sentimental.

El mundo del arte está repleto de historias sobre la conservación de los objetos pertenecientes a los grandes linajes, pero, dejando a un lado las joyas reales, o los objetos con función artística, vemos como en el cine se dan situaciones poco menos que rocambolescas y con un cierto aroma a realismo. Es en *Pulp Fiction* (1994), película realizada por Quentin Tarantino, dónde en una de las historias cruzadas, Buch encarnado por Bruce Willis, es visitado por un

veterano de guerra (Christopher Walken) portador de un objeto valioso. Éste le explica que le ha traído un reloj de oro que pertenecía a una generación de hombres de su familia desde la Primera Guerra Mundial. (Fig. 2.13) El padre de Buch había muerto, y como último favor le pidió que escondiera ese reloj, a lo que éste tuvo que introducirse en el recto durante dos años, con el fin de entregárselo a Buch. Es ahí donde Tarantino nos transmite ese valor sentimental del objeto.

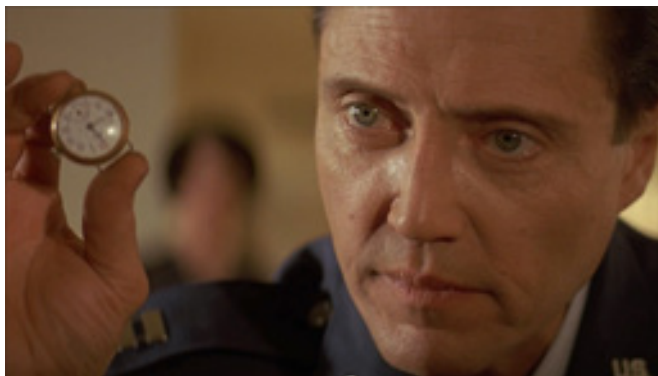


Figura 2.13 Fotograma en el que aparece Christopher Walken correspondiente a la película *Pulp Fiction*. Quentin Tarantino. 1994.

2.2 ANALISIS DEL CONCEPTO TRAMPANTOJO

2.2.1 Trampantojo cultural

Nunca se hace tanto el ridículo por las cualidades que se tienen como por las que se aparentan tener. (Rochefoucauld 2000: 23)

Un cuento para dormir.

Es costumbre arraigada durante siglos, que los cuentos y películas infantiles son utilizados para educar y enseñar a los niños el funcionamiento de la sociedad. La recopilación y modificación que hicieron los hermanos Grimm²³ de cuentos de distintas culturas, son las bases de gran parte de la sociedad actual. Debido a ellos, se forman unos ideales, la mayoría, estereotipos de género, que lejos de evolucionar, se enquistan en el tiempo, haciéndose difícil, sino imposible, el poder eliminarlos.

A través de los cuentos, los niños encuentran personajes con los que se pueden identificar. Con ello, el niño diferencia entre lo que está bien y lo que está mal según las identidades de otras personas. **La conducta se ve influida con la televisión, el deporte o los videojuegos, identificando lo que es normal.** Estos efectos no solo se dejan ver cuando los niños son pequeños, si no que se prolonga hasta la vida adolescente y adulta.

Por otro lado, la existencia de los juguetes industriales estereotipados como Barbie, o

²³ Jakob y Wilhelm Grimm, convirtieron una serie de relatos de tradición oral alemana, donde se reflejaban historias de gran dureza de la vida en la Edad Media, en la que la crueldad, la violencia y el contenido sexual sádico eran los principales temas, a historias totalmente adaptadas a la literatura infantil del gusto de la Burguesía del s. XIX, que han trascendido a la actualidad, considerándolos como los más importantes de la literatura infantil.

los antiguos Action Man, crean modelos ideales a los que los niños aspiran a llegar. Pero, la genética no se rige por patrones idealizados.

En el caso de las chicas, las adolescentes imitan la imagen de la muñeca, poniendo en ocasiones, en riesgo su salud física. Las representaciones ficticias mediante las muñecas de la vida adulta, enseñan a las niñas una vida cargada de prototipos “perfectos”, dado que la muñeca en cuestión, es alta, delgada y rubia, y su inteligencia, aunque muda, se resume en ir de compras para estar guapa, (teniendo así infinidad de ropa y complementos a combinar) y realizar las tareas del hogar.

Por otro lado, los chicos, con su prototipo de superhéroe o cada vez más arraigado el prototipo de futbolista, (Leo Messi o Cristiano Ronaldo), ven en ellos superhombres, valientes, musculados y forzudos, con una inteligencia superior al de la mujer, que se limita a acompañar al hombre y servir de trofeo.

Es común que los padres entretengan a sus hijos con los cuentos o las muñecas, depositando toda su confianza en ellos y en todo lo que se aconseje como “educativo” sin preocuparse de abrir otros caminos y posibilidades distintas.

He aquí nuestro **primer trampantojo cultural**. Mediante esos modelos, los niños, adolescentes y adultos crecen con unos ideales concretos a seguir en la sociedad. De todo ello surgen la discriminación hacia personas de distinta raza, condición sexual y en ocasiones con gustos, actitudes o incluso aficiones, que se salen de lo “normalizado”, lo ideal y lo que está extendido en la población general.

El ya extendidísimo y puesto de moda *Bullying*²⁴ (acoso escolar), donde la tolerancia pierde peso en favor de la violencia, es uno de los temas comunes a tratar en la escuela, en la que con los años se ha ido acrecentando, pasando de los insultos a menudo, a una violencia sin motivo alguno hacia el débil.

Para buena parte de las víctimas, la primera pregunta es, ¿por qué me ha tocado a mí?²⁵ Esos patrones idealizados que nos encargamos de inculcar y que el niño absorbe e interioriza, sirven como punto de partida, además de acompañar un entorno familiar inadecuado, en el que la violencia es uno de los valores más importantes. La ley del más duro. Por el lado de la víctima, esa incertidumbre de pensar en que el ser diferente y no encajar en el modelo actual es la culpa de todos los problemas. A menudo el niño víctima de acoso, insultos y golpes, es premiado en el patio del colegio con la soledad, el trofeo por ser diferente.

Otros niños en cambio, les llevan a plantearse fingir ser igual al resto, dado que ven en ello, una salida menos traumática a su “problema” de adaptación. La verdadera personalidad queda oculta y lo que muestra al mundo es una máscara protectora, que en cierto modo alivia. La represión de unos sentimientos y una personalidad que quizás en otras circunstancias salga al exterior, o quizás no²⁶.

²⁴ Cada año la tasa de acoso escolar y *ciberbullying* aumenta considerablemente, revelando en 2013 que el 6% de los niños españoles sufren algún tipo de acoso, acrecentándose según las edades. El estudio revela además el dato Europeo con un 10% de niños, siendo los niños entre 4- 11 años los que más sufren el acoso. (Datos reflejados en el libro El acoso escolar y su prevención: Perspectivas internacionales de Anastasio Ovejero, Peter K. Smith y Santiago Yubero).

²⁵ Algunas de las características generales de las víctimas son; la baja autoestima, la poca relación social, la discapacidad, la miopía o la obesidad, entre otros.

²⁶ Cada año se suicidan 300.000 adolescentes en el mundo por causa del *bullying*, siendo los países europeos los más golpeados.

La apariencia que tenemos es un aspecto que dista mucho de lo que realmente somos. Cada uno finge o se “disfraza” por diferentes motivos, infinitos y concretos para cada particular. Lo que sí es común en casi todos, es esa bipolaridad de pensamientos, en la que nos rasgamos las vestiduras defendiendo una postura, cuando en realidad hacemos lo contrario. Actuamos por conveniencia según en el entorno y la compañía en la que estemos, nos fabricamos un personaje que vamos modelando según lo que el resto espere de nosotros. Somos capaces de tragarnos nuestros sentimientos y prodigar nuestro amor a aquellas personas a las que odiamos por algo. La hipocresía es nuestra arma para bailar en los círculos que nos conviene en cada momento. Lo peor de este juego, es que al final nos sobrevuela la pregunta de, **¿Quiénes somos?**, Es como si fuésemos ventrílocuos, utilizando a nuestro muñeco, con una personalidad distinta, para llegar a encontrarnos con ese desdoblamiento mediante el cual, nos absorbiera y dejáramos de pensar como verdaderamente somos. El resultado; pérdida de identidad. Esa autenticidad que nos hace únicos y diferentes al resto desaparece, y sólo nos encontramos con el personaje que hemos creado a partir de la corriente social “gobernable”.

Ese juego de engaños e hipocresía comienza desde el físico, como ya venimos comentando, a raíz de esos estereotipos ideales. Con dicho caldo de cultivo crecemos hasta la adultez, y vamos concediendo cada vez más importancia a la imagen física que proyectamos. Vestir adecuadamente, también contribuye a crear nuestro personaje, porque no es lo mismo ser un empresario de prestigio e ir vestido con traje y corbata, que con vaqueros y zapatillas deportivas. O, por otro lado, no se concibe que una mujer acuda a su trabajo (sea cual sea) sin maquillar. Son algunas de las premisas que seguimos, porque es cierto que debemos guardar la higiene y el protocolo para según qué momento, pero fuera del trabajo, ¿también?.

Esa importancia que le damos a la imagen, puede incidir negativamente, puesto que **no permitimos que nos conozcan en otras condiciones, solo con la imagen que proyectamos**. La imagen con quien yo me identifico como “perfecta”. De ahí a que la autoestima se vea alterada, ya que puede llegar un momento en la que sea imposible mantenerla por cualquier motivo. Surgen miedos e inseguridades que nos afectan y nos minan de tal manera que el personaje de nuevo se ha impuesto a nuestro verdadero yo, también afectado por la situación.

El ser humano juzga en un segundo la personalidad de las personas con sólo mirar la apariencia física. De esta manera atribuimos cualidades positivas a las personas más atractivas, contrariamente de lo que pensamos de una persona no tan bella²⁷. Además de la belleza, la manera de vestir, es también uno de los puntos por los que juzgamos sin objetividad alguna. Porque ese efecto halo, también se aplica a quienes visten mejor o peor, sin afectar al concepto de higiene, y sobretodo, sin pensar si el otro se encuentra más o menos cómodo y seguro con según qué tipo de ropa.

Un experimento²⁸ realizado por Joseph Costello, un joven americano *youtuber*²⁹, nos sirve para ver la importancia que las personas damos a las apariencias. Para ello contó con la colaboración de Sandy Shook, un mendigo de Austin, Texas. El video está dividido en dos partes. En la primera, Sandy, vestido con traje y camisa, y, sujetando un móvil, comienza a pedir dinero a los peatones que circulan a su alrededor. Fingiendo hablar por teléfono, Sandy, pide dinero para café, sándwich y autobús. Los peatones le entregan céntimos y dólares para costear lo que pide. (Fig. 2.15) E incluso sorprendentemente se acerca a un indigente

²⁷ Mediante un estudio psicológico realizado por Edward Thorndike, en 1920, el cual consistió en valoraciones de oficiales del ejército hacía sus soldados, se bautizó el llamado efecto halo, que no es más que la valoración positiva de la persona sometida a la belleza física (atractivo) de ésta. Así pues, juzgamos al individuo por cuanto de atractivo lo encontremos, otorgándoles valoraciones positivas o negativas, sin conocerlo.

²⁸ *The real homeless man experiment*. Joseph Costello. (Grabación de video) 2014, Texas. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=w1rwRT229Uo&list=UUxJmMieMe5ZoAsmqJpQt8MQ> [Consulta 11-08-2014]

²⁹ El término *Youtuber*, se asocia a las personas que tienen ciento de miles de seguidores en su canal de *Youtube* y que se gana la vida creando y subiendo videos a esta plataforma.

a pedirle 25 centavos y éste le ofrece el dinero, confesando luego, que vive en la calle. La siguiente parte del experimento era similar a la anterior. Sandy, ataviado con su ropa pedía en la calle como todos los días. El resultado, ligeramente distinto al anterior. (Fig.2.14) Sandy no consigue ni un centavo, de hecho, las personas que pasan a su lado lo tratan con desprecio.



Figura 2.14 y 2.15. Capturas del experimento de Joseph Costello. A la izquierda Sandy Shook vestido como normalmente lo hace. A la derecha, ataviado con traje.

Vivimos en un mundo repleto de trampantojos, de apariencias y de hipocresía. Lo superficial “se traga” por completo lo auténtico. El cine, los videojuegos, la televisión y las tecnologías en general, contribuyen alimentando a nuestro idealizado personaje. Jugar en el mundo de las apariencias puede ser muy divertido a la par que peligroso.

2.2.2 El objeto tecnológico

2.2.2.1 La ocultación tras la tecnología

Del mismo modo que se deben guardar distancias para contemplar los objetos, es preciso también guardarlas en el trato social: cada cual tiene su propio punto de vista desde el cual quiere ser mirado; es bastante razonable no querer ser examinado de muy cerca, y en realidad no existe persona que quiera, en todas las circunstancias, ser descubierta tal como es. (Rochefoucauld 2000: 110)

Las nuevas tecnologías nos arrojan las redes sobre nuestros cuerpos cual pececillos inocentes nadando en la inmensidad del mar. Nos atrapa y nos convierte en otro tipo de personas. Su impacto ha sido crucial para la evolución en conceptos generales de la humanidad. El futuro en el que soñábamos se había acercado. No existen los coches voladores, pero la conexión al instante con la mayoría de la población mundial en cualquier momento y en cualquier lugar, nos acerca a una etapa gloriosa en la que la mayoría de las acciones de ocio se pueden controlar con la yema de los dedos.

Pero la gloria, tiene un precio. Estas adictas herramientas nos resta intimidad, nos expone ante la sociedad, y sobretodo hacemos que nos controle, pues constantemente actualizamos

nuestro estado con ejercicios que estamos llevando a cabo, o quizás no. Actualmente caminar por la calle se hace una tarea ardua. Es necesario tener una estupenda condición física, ya que de manera continua se deben sortear *zombies* cabizbajos envueltos en melodías a cada cual más estridentes y originales.

Por otro lado, la televisión, aquel elemento que adoramos, respetamos y creemos todo lo que nos dice. La caja tonta dónde todos depositamos nuestra confianza ciega, ya que todo lo que sale en la tele es objetivo, según el canal de nuestra ideología, está de moda y es la realidad. El pasatiempos por excelencia dónde pasar las horas muertas arriesgando nuestra inteligencia en programas de telebasura. Aunque hablando positivamente, es una gran herramienta para entrar en otros universos, descubrir, despertar de nuestro letargo y todo, sin sufrir peligro alguno, desde el cine hasta los videojuegos.

En última instancia, el teléfono móvil, el **desnaturalizador por excelencia de emoción** y sentimientos. Porque, escuchar una voz robótica del interlocutor, resta alegría, por mucha ilusión que albergues, no es lo mismo que dar un abrazo cálido y sincero. Además de ello, con el paso del tiempo, se está forjando como un *arma de destrucción masiva*, dado que un desliz con el aparato puede acarrear consecuencias nefastas en tu vida privada³⁰.

Dentro de todo lo bueno que hace por nosotros las nuevas tecnologías, existen una serie de aspectos que alertan de su uso, que más que tenerlos en cuenta, los ocultamos y olvidamos, rindiéndoles pleitesía y haciéndonos esclavos de su uso. Y es que, en esos aspectos ocultos se basa este proyecto.

Metafóricamente y simbólicamente, el ser humano no dista demasiado del objeto electrónico. Y salvando las distancias, porque aún no, pero quizás en un futuro, el autómatas desbanque al ser humano como contenedor de sentimientos racionales y pasionales.

El cine se ha encargado de poner de manifiesto la comparación del ser humano con la máquina, desde *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, hasta *Blade Runner* (1982) o *Yo, Robot* (2004). Existe así pues, una relación entre ambos aspectos.

Paralelismo entre objeto eléctrico y persona:

Carcasa. Dejando a un lado las estrategias y los estudios de mercado, necesidades, etc. que realizan las empresas y a las que se somete la creación de un producto, nos centramos en el diseño de éstas. La apariencia del objeto es esencial para que el público consuma el producto. Un aspecto que se amolde a la moda actual o que la supere en originalidad, hace que el producto sea más llamativo y atractivo para el consumidor. El color, la forma, el tamaño o incluso el olor, además del impacto publicitario que produzca, y su repercusión, nos acercan al deseo de poseer dicho objeto. El ser humano se deja llevar por el efecto halo, por el trampantojo y asocia cualidades al objeto, que en ocasiones no posee. El individuo diseña el objeto con una apariencia concreta para atraer a la sociedad. Por otro lado, es la persona la que se crea esa apariencia para introducirse en la sociedad. Tanto objeto como sujeto realizan una campaña de publicidad, donde se venden de la misma manera como productos

³⁰ A través de los nuevos dispositivos en los que ordenador-teléfono se encuentran constantemente sincronizados a través de Internet, muchos personajes famosos, entre ellos, Scarlett Johansson, con sus fotos filtradas que dieron la vuelta al mundo, han sufrido los ataques de *hackers*, que se dedican a filtrar datos y fotografías privadas. Pero, no por no ser famosos estamos salvados. Todos estamos expuestos constantemente al robo de nuestra privacidad. Por otro lado, el móvil es una de las herramientas principales para descubrir una infidelidad o mentira, atesorando el 40% de casos en los que el dispositivo participa en el descubrimiento del engaño.

a consumir.

Interior. Dentro de esa carcasa, se encuentra el potencial del objeto. Circuitos, placas y cables, que se amoldan a las formas del elemento, que se encargan del funcionamiento óptimo del aparato. Al igual que este, el ser humano se compone de circuitos, sustituyendo los cables por las arterias y venas y las placas por los órganos. Sistemas que hacen que nuestro orgánico cuerpo, funcione a la perfección.

Funcionalidad. Sujeto y objeto mantienen una similitud en el aspecto de la funcionalidad. Ambos están creados para hacer el bien, ayudar al prójimo y evolucionar. Pero, cualquiera de los dos se puede utilizar para lo contrario. Es cierto que el objeto aún no posee la autonomía suficiente para pensar por sí solo sin haber sido programado por el hombre. Él es el que utiliza a los objetos y a sí mismo para la destrucción, tanto de él mismo como del entorno. Es el lado oculto del objeto/sujeto.

2.2.2.2 La caja azul en *Mulholland Drive*

*No hay banda. Todo es una grabación. No hay banda y sin embargo oímos una banda. Todo es una ilusión*³¹.

En 2001, David Lynch estrena *Mulholland Drive*³². (Fig. 2.16) La sinopsis del film es bastante simple: Betty llega a Hollywood en busca de una oportunidad para convertirse en actriz. Por otro lado, Rita que tiene amnesia, sobrevive a un accidente de coche. Ésta sale huyendo del lugar y para esconderse se cuela en la casa de Betty. Entre las dos, intentarán devolver la memoria a Rita.

El resumen de la película se hace poco sorprendente, quizás, por lo repetitivo que es a lo largo de la historia del cine, Hitchcock, Gondry o Win Wenders, son algunos de los directores que han utilizado la pérdida de la memoria en alguno de sus films. Lo peculiar de Lynch, es convertir un argumento repetitivo en misterio, y que, a la conclusión del film, te des cuenta que todo lo que has estado visionando durante hora y media, es un sueño, un deseo del subconsciente, y que la realidad es bastante distinta. El sueño de la amnesia.

Diane (cuyo nombre en el sueño es Betty) contrata a un sicario para que acabe con la vida de Camila, (Rita en el sueño) pareja de ésta, que le ha sido infiel con varias personas, entre ellas el director de la película en la que Diane participa. Quizás el resumen correcto y revelador del misterio del film sea decir, que la película es sí, es un sueño dónde la protagonista idealiza su vida a partir de un hecho que ha realizado en plenitud de consciencia.

A la hora de **analizar la caja azul**, tenemos que tener en cuenta todos los momentos donde dicho objeto hace aparición. El objeto es el gran protagonista del film, tanto o quizás más que

³¹ *Mulholland Drive* (2001) Película dirigida por David Lynch. Estados Unidos, Les Films Alain Sarde / Asymmetrical Production [DVD]

³² *Mulholland Drive*, en un principio fue concebida como serie para la televisión, con un final abierto que dejaría Lynch para la creación de los diferentes capítulos, pero sin embargo, los ejecutivos televisivos rechazaron el proyecto que lejos de eliminarse se convirtió en una de las películas más aclamada por la crítica de su filmografía que le llevó al Premio de mejor director en el Festival de Cannes.

los propios personajes.

En un primer momento, Rita, que acaba de encontrarse con Betty en casa de ésta, abre su bolso y en él, encuentra una gran cantidad de dinero y una pequeña llave azul. Ambas reflejan una silenciosa sorpresa por haber encontrado algo que no deseaban. Por un lado Rita, teme la aparición del elemento, necesitando una explicación por parte de Betty ante el descubrimiento. Por otro lado, Betty, niega con su mirada cualquier acusación por parte de la morena. La escena, que se sitúa a los 42 minutos del film, pasa por alto para un espectador que visiona por primera vez el film, ya que todo toma coherencia cuando salimos del mundo onírico. Lynch, engaña al espectador y hace pensar que ambos personajes se extrañan ante el objeto, sin que sepan el significado de este.

La llave azul actúa en ese instante como elemento acusador y destructor. Ambas conocen el significado de éste, pero ambas callan. El sueño idílico de Diane se ve amenazado por primera vez.

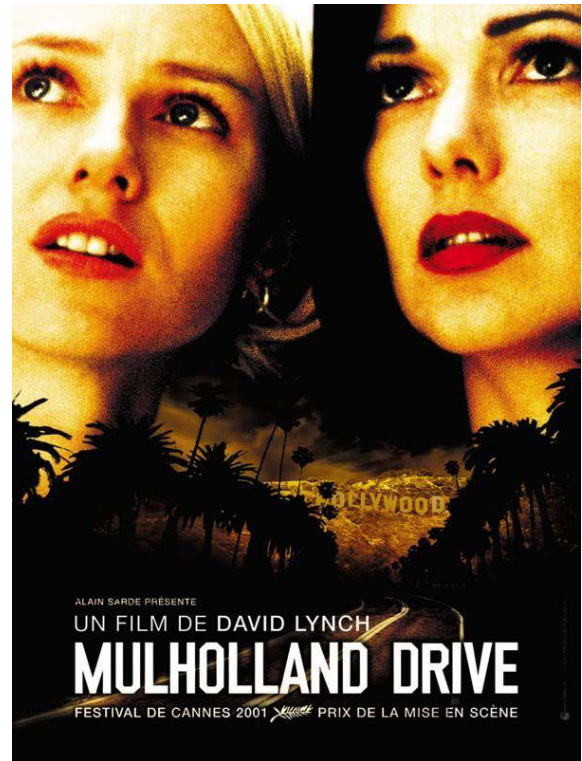


Figura 2.16 Cartel Francés de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch.

Extrapolamos la escena a la realidad. Todos los objetos hablan de nuestras experiencias y nos descubren de algunas situaciones comprometidas. La ocultación de algún secreto, a menudo es descubierto por algún elemento. Las situaciones más comunes son las infidelidades, donde el hallazgo de joyas, complementos, o cualquier tipo de elemento relacionado con el encuentro es revelador del secreto. El ser humano tiende a reconocer al instante todos los elementos de su posesión. Basta con hallar un objeto extraño para provocar en él numerosas preguntas acerca de la existencia y significado de éste.

En la actualidad, las nuevas tecnologías nos exponen a la destrucción de las mentiras más fácilmente, teniendo en el ordenador y el móvil los objetos aliados. El uso y el significado del elemento, es una puerta de entrada hacia el lugar prohibido de nuestro Otro.

Tras el hallazgo de la llave, Betty cuestiona a Rita sobre el dinero y la llave. Ésta se cubre la cara con las manos, confesando que recuerda algo, aunque no lo dice. Tras eso, toda la película transcurre con el intento, sin éxito, de devolver a Rita su verdadera identidad. Las mujeres se hacen amantes y todo parece perfecto para Betty, pero Rita, en un esclarecedor sueño que no vemos, despierta en la noche exclamando “club el silencio”. Las dos mujeres viajan al club, un lugar, o mejor dicho, un no lugar, que nos recuerda a la famosa habitación roja de *Twin Peaks*, por el hecho de que nada de lo que hay parece coherente. Un inmenso teatro en el que el presentador del espectáculo insiste en que todo lo que vemos es una ilusión, y una falsedad, es quizás, una pista importante para entender todo lo que está ocurriendo en estas dos horas de locura e incoherencia narrativa.

Tras una hermosa canción, “*llorando*” tributo hispano a “*Cry*” de Roy Orbison, Betty abre su bolso y encuentra la caja azul. Una incrédula Rita, y una emocionada y llorona Betty, regresan a casa con la caja azul entre las manos. Dispuestas a abrir el misterioso objeto, llega una de las escenas más extrañas de la película, cuando Betty se sale de plano y no aparece en la escena donde Rita busca en el interior de su bolso y encuentra la llave con la que abrir la caja. Rita se toma un segundo antes de abrir la tapa, segundo en el que por sus gestos

parece temer el contenido del objeto, quizás a sabiendas de lo que pasará.

Un zoom nos introduce en su oscuro interior. (Fig 2.17) Cae la caja al suelo, pero no hay nadie a su alrededor. **Todo lo que había sucedido había sido absorbido por la caja.** En su interior no hay nada, y entonces comienzan a sucederse una serie de imágenes. Hemos salido del mundo onírico.

Ese recorrido que Lynch realiza en torno al objeto, introduciéndose en su interior, para salir al mundo real, de fuera a adentro, es igual al recorrido que se realiza en la aportación 2, dónde nuestro viaje comienza del exterior hacia el interior del objeto (sujeto) en busca de lo verdadero.

Notable es la diferente iluminación de las escenas que vienen a continuación. (Fig. 2.17) Lynch, dota a la vida de Betty de luz radiante, de un apartamento repleto de muebles y “lujo”. E incluso la luz con la que los personajes son iluminados, nos habla de la idealización del sueño de Diane siempre vestida, maquillada y peinada, y donde todo lo que pasa es perfecto.

Significante es la luz que envuelve la misteriosa caja, siempre en tinieblas hasta el momento en que la abren. Por el contrario, una vez abierto el cubículo, las escenas que se suceden tienen una iluminación oscura donde los colores se agrisan. (Fig. 2.18) Ahora Diane no está esplendida, sino todo lo contrario, rezuma tristeza y patetismo, está desquiciada y se siente desechada.

La luz puede cambiarlo todo en una película, incluso un personaje.(Lynch, 2011:145)

Esa luz cambiante satura más o menos los colores, destacando en las escenas idealizadas de Diane objetos como la rebeca rosa y toda la decoración de la casa. En las escenas reales de la joven, el único objeto destacable por su color y saturación es la caja y la llave azul, que dentro de la realidad gris, actúa como un objeto ideal, puesto que la obsesión tanto en el sueño idealizado como en la realidad es abrir el elemento.



Figura 2.17 Rita abre la caja azul. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch.



Figura 2.18 A la izquierda Betty, el yo idealizado. A la derecha Diane, el yo real. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Aparece entonces la dueña del apartamento que se asoma a la habitación extrañada por el golpe. La cámara hace un barrido por la habitación centrándose en el lugar donde ha caído la caja, pero ésta no se encuentra. Parece que todo lo que ha sucedido no existe.

Observamos a una desmejorada Betty, ahora Diane, que se acaba de levantar de la cama, y que vive en otro apartamento. Justo el apartamento al que Rita y Betty van a visitar. En el salón, el plano se detiene en la mesa, enfocándonos una llave azul, diferente con la que abrió Rita la caja. (Fig. 2.19)



Figura 2.19 A la izquierda, la llave que aparece en el bolso de Rita. Mundo onírico. A la derecha, la llave que certifica el asesinato de Camila. Mundo real. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch.

¿Qué abre?

Tras el engaño de Camila a Diane, ésta se cita con un sicario para ordenar el asesinato de su ex amante. Tras enseñar un bolso repleto de dinero (bolso con el que aparece Rita en el sueño), el sicario le advierte que en el momento que en que le entregue el dinero no hay marcha atrás, a lo que Diane responde con odio, expresando su deseo por encima de todo. Tras esto, el chico le enseña la llave azul y explica que cuando acabe el trabajo la encontrará donde acordaron. Diane incrédula, pregunta ¿Qué abre? Provocando la risa de su interlocutor.

La composición de la escena se divide en dos. (Fig. 2.20) A la derecha el protagonista de ésta. A la izquierda el paisaje de la ventana. Es curioso, que Diane, al provocar la risa del sicario, éste golpee con su mano derecha el alfeizar de la ventana. En ese momento el espectador dirige la mirada hacia la acción, donde su mano está colocada y donde vemos en la parte superior, una caja gigante azul detrás de un muro. Quizás se trate de un contenedor de basura.



Figura 2.20 Cafetería donde se citan Diane y el sicario. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Lynch, nos dirige la mirada hacia la respuesta, sin que el personaje articule palabra.

Ambas escenas donde aparece la llave azul, son la clave del rompecabezas de *Mulholland Drive*, (2001). La llave es la prueba de que el asesinato que ha encargado se ha realizado. Todo gira alrededor del objeto.

La diferencia de llaves radica en el mundo en el que se encuentra. Diane, lleva la llave del sicario a su sueño, sintetizándola en su forma, ahora redondeada, y teniendo las mismas preguntas hacia ese objeto. ¿Qué abre?

El ser humano, construye los sueños con lo que tiene a su alrededor. Diane construye su mundo ideal quedando patente sus deseos e intenciones, arrastrando a su vez, su vida consciente. **Los objetos, el entorno, los personajes, todo, es de alguna manera extraído de nuestra experiencia despiertos**³³.

[...]Y sin embargo prosigue Hildebrandt- [...] por extraño que sea lo que el sueño nos ofrezca, ha tomado él mismo sus materiales de la realidad y de la vida espiritual que en torno a esta realidad se desarrolla... Por singulares que sean sus formaciones no puede hacerse independiente del mundo real, y todas sus creaciones, tanto las más sublimes como las más ridículas, tienen siempre que tomar su tema fundamental de aquello que en el mundo sensorial ha aparecido ante nuestros ojos o ha encontrado en una forma cualquiera un lugar de nuestro pensamiento despierto; esto es, de aquello que ya hemos vivido antes exterior o interiormente. (Freud 2004: 15)

La última aparición de la caja azul, la encontramos en la parte trasera de Winkie's, el restaurante donde se reúnen Diane y el sicario. Es esencial comentar en primer lugar, una escena ocurrida al principio del film. La escena corresponde al sueño de Diane, donde vemos sentados a dos señores, un terapeuta y su paciente, en el que dialogan acerca de los sueños repetidos de éste.

El paciente comenta la presencia de un ser horrible que se aparece y le sobresalta siempre en el mismo lugar. Para ello, el terapeuta sugiere a su paciente ir al lugar para así superar su fobia.

El lugar se encuentra detrás del restaurante. Ambos se dirigen al sitio y cuando están a punto de llegar, aparece en escena ese ser que no podemos diferenciar entre hombre o mujer, envuelto en suciedad y oscuridad. (Fig.2.21) El paciente se asusta y sufre un ataque al corazón.



Figura 2.21 A la izquierda, un indigente perteneciente al mundo onírico construido por Diane. A la derecha, dos ancianos saliendo de la caja. Mundo real. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

En ese mismo lugar, de nuevo, y con el objeto en la mano, aparece ese ser indigente entre una hoguera y sus pertenencias guardadas en un carro de supermercado. Éste, tras manosear la caja, la introduce en una bolsa de papel y la deja caer al suelo de mala gana. De ella, comienzan a salir dos pequeñas personas que aceleradas comienzan a andar. (Fig.2.21)

De nuevo, en la siguiente imagen aparece Diane mirando fijamente la llave. Su semblante es cada vez más enloquecedor. Sudores, ojeras y temblores la acompañan mientras observa el objeto, cuando, tras llamar a la puerta, las dos pequeñas personas se cuelan por debajo, vuelven a su tamaño real y comienzan a reír y gritar a Diane persiguiéndola por toda la casa, que, totalmente desquiciada acude a su mesita de noche, agarra un arma y se dispara en la boca.

³³ FREUD, S. (2004) *La interpretación de los sueños I*. Alianza Editorial, Madrid.

Al abrir el cajón para coger el arma, aparece el último objeto que nos faltaba en el mundo real, la caja azul que Diane ha trasladado a su sueño. (Fig. 2.22)



Figura 2.22 Escena final de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Las pequeñas personas que atormentan a Diane es un símbolo claro de los remordimientos, al haber ordenado la muerte de su amante. Su simbolismo es fácil de desentrañar debido al estado emocional y físico en el que se encuentra Diane y que con el paso del tiempo va empeorando, a

la vez que siempre permanece sentada observando la llave azul que ni siquiera ha cogido. Al final, la presión y los remordimientos han acabado con su sueño. El sueño de su vida.

Pero, la caja y la llave azul, ¿Qué significa?

La caja azul nos lleva al mito de Pandora, en la que ésta, movida por la curiosidad **destapa la vasija para mirar en su interior**. Rita y Betty también realizan la misma acción tras regresar del club el silencio. La llave es el símbolo del asesinato que arrastra todo lo malo, el objeto que desencadena todo, es la puerta hacia la autodestrucción de Diane. La caja se abre y al igual que en el mito se esparcen todos los males. El contenedor de basura donde reside la muerte, los celos, la venganza y la metáfora de Diane a través del indigente, mostrando la decadencia, la maldad y lo oscuro oculto, que tras coquetear con la caja deja salir a la esperanza³⁴ convertida ahora en remordimientos.

Como hemos expuesto en el apartado de *Trampantojo Lynchiano*, Lynch, otorga al objeto tres características.

La caja es metáfora de la hermética Diane, posee la identidad oculta de ésta. Al romper el trampantojo mediante la apertura del objeto es liberado su auténtico yo. El yo oculto. A través del objeto descubrimos al personaje.

En el caso de la llave, por si sola es capaz de contar un hecho, de representar una situación, o un acto. Es un objeto desencadenante, una clave para comprender el film, por lo que posee incluso identidad propia.

Y por ultimo, ambos objetos son utilizados como puertas de embarque, en este caso hacia la realidad. La llave actúa como objeto indispensable para abrir el “portal”, y la caja es el portal en el que al atravesarlo llegamos a la verdadera realidad, dejando atrás el sueño.

Es hora de despertar.

³⁴ Al comienzo del film, la pareja de ancianos aparece como compañeros de viaje de Betty hacia Los Ángeles. Ellos son partícipes de las expectativas y sueños de la joven, representando la esperanza. Aunque una vez abierta la caja, se convierten en remordimientos que provocan el suicidio de Diane.

2.2.2.3 Las cajas mágicas: El yo que inventamos, el yo que anhelamos

[...] el proceso neurótico [...] es un problema del yo. Es un proceso de abandonar el verdadero yo por uno idealizado; de tratar de realizar ese yo falso en lugar del potencial humano que nos es dado. (RISO & HUDSON 2001: 25)

Karen Horney

Sometidos a la caja tonta y sus programas telebasura que emiten a diario, gran parte de la población se comporta de manera similar. La política de esos programas se basan en el entretenimiento y la distracción, mientras modelan poco a poco tu personalidad transformándola en lo que ellos buscan: Superficialidad y estupidez como valores seguros para conseguir el *share* demandado por la cadena, y ser tema del día entre personas cuyos intereses se centran en ver y comportarse como lo hace el vecino. Los nuevos prototipos para los adolescentes del siglo XXI.

Pero, esa realidad que nos transmite el objeto televisivo no es más que **puro espectáculo y vacío**. Personajes públicos que muestran su “personalidad” en pantalla. La mayor parte de ellos involucrados en problemas sociales para su visibilidad, publicidad, y problemas privados que salen a la luz. Y es que, para sobrevivir a lo que supone salir por televisión, debes formar a un gran personaje que esconda tu verdadera identidad. Lo mismo que ocurre al espectador amante de todo lo que nos muestra la caja tonta, que adora, idolatra e imita todo lo que su personaje favorito realiza, sin darse cuenta que es un doble de un personaje inventado. **El espectador inseguro, adquiere el rol inventado y a su vez anhelado, ganando seguridad y olvidando su propia identidad.**

La moda de los programas como *Gran Hermano* y *Mujeres, Hombres y viceversa* crean unos ideales vacíos que se proyectan a la sociedad adolescente y adulta quienes adquieren las costumbres y actitudes desenvolviéndose en situaciones dónde impera la superficialidad y sexo como disfrute. Se ha creado un modelo a imitar quienes un grueso de la población trabajan para calcar.

Según Bandura, para que se produzca un aprendizaje vicario³⁵ o **por imitación, el observador debe comenzar a entender el por qué de la realización de la conducta en el modelo, (descodificación), entendiendo las ventajas que este obtiene, valorando si le conviene, (evaluación), e imitando la conducta (ejecución).**

La empatía y la semejanza entre sujetos, juega un papel importante a la hora de adquirir con mayor rapidez lo aprendido. El espectador/observador recibe un refuerzo a su propia conducta con las respuestas del modelo³⁶.

³⁵ Albert Bandura, (1925) fue un psicólogo de origen ucraniano- canadiense, reconocido por su trabajo relacionado con la teoría del aprendizaje social. Bandura sostiene, que los procesos cognitivos del sujeto se aprenden del modelo. Esto es, que la adquisición de nuevas conductas, se produce por medio de la observación, aprendiendo nuevas conductas apreciadas en otros.

³⁶ *En primer lugar, el observador puede adquirir respuestas nuevas que previamente no existían en su repertorio. Con el fin de demostrar experimentalmente ese efecto de modelado, el modelo debe exhibir respuestas muy nuevas y el observador reproducirlas de forma sustancialmente idéntica. Segundo, la observación de modelos puede fortalecer o debilitar las respuestas inhibitorias; estos efectos inhibitorios y desinhibitorios aparecen en estudios en los que las respuestas provocadas existen ya en el repertorio del sujeto. Desde luego, estas respuestas no tienen por qué ser exactamente iguales a las dadas por el modelo. Tercero, es posible que la observación de un modelo provoque a veces en el observador respuestas de emulación aprendidas previamente simplemente porque la percepción de actos de un determinado tipo sirve como <<disparador>> de respuestas de la misma clase. Este efecto de provocación podemos distinguirlo de la desinhibición de conocemos la historia de nuestros sujetos. Pero como la clasificación de una respuesta como desviada implica una censura social y como generalmente se*

El aspecto físico, (siempre eligiendo modelos bellos), la ropa, los peinados, las actitudes y algunas frases que se hacen famosas, por lo ingeniosas, provocativas o groseras que son, acaban por consolidar la conducta motivada por el modelo.

El efecto persuasivo al que somete este tipo de programas, se hace más llamativo en personas inseguras, influyendo de manera total, y siendo la conducta a seguir, por miles de jóvenes, creando así un estereotipo de género dónde se crean las bases de lo que es deseable para hombres y mujeres, y el comportamiento que éstos deben practicar.

La primera parada para suplantar/ocultar tu verdadera identidad a través del objeto electrónico.

En 2010, de la mano de Henry Joost y Ariel Schulman, irrumpió el fenómeno *Catfish*, (Fig.2.23) un documental que, en un principio pretendía grabar la experiencia del propio hermano del director Yaniv Schulman (Nev), que mantenía una relación con una familia a través de las redes sociales sin conocerse en la realidad.

Al comienzo³⁷, Nev, se relacionaba con Abby, una niña de ocho años que le pidió permiso para pintar una de sus fotografías por medio de MySpace. Surgió entonces una relación de amistad entre ambos que fue alcanzando a los demás miembros de la familia, Ángela su madre, y sobretodo Megan su hermana mayor. La relación con la familia iba en aumento, hasta el punto de preguntarse Nev si estaba enamorado de Megan, ya que éstos comenzaban a desarrollar una relación más allá de la amistad. Una noche, Megan, envía canciones compuestas y cantadas por ella y su madre. La sospecha de que se trata de un engaño aparece cuando Nev y sus colaboradores comprueban que la canción que le había enviado pertenece a otra persona.

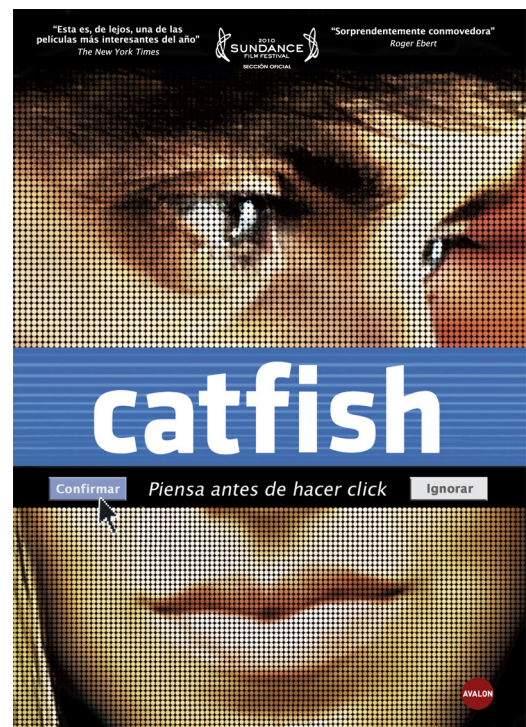


Figura 2.23 Cartel español de la película *Catfish*. Henry Joost y Ariel Schulman. 2010

La desconfianza se apodera de los tres protagonistas, quienes deciden aprovechar un viaje de trabajo para acercarse a conocer a la familia. Tras 600 km de recorrido van a la granja donde vive Megan, que no la encuentran allí, teniendo que trasladarse a casa de su madre, Ángela. Allí conoce a ésta y a Abby, que juega con una amiga. En un despiste de la familia, Nev pregunta a la amiga de la pequeña, si ésta pinta mucho, lo que responde inocentemente que la que realiza la actividad es Ángela. Segundos después Abby certifica las palabras de su amiga y añade que nunca ha visto a Megan, la supuesta hermana mayor. Un día después Nev, pide a Ángela que le revele la verdad. Ésta le confiesa que ha creado 15 perfiles en Facebook en los que ha encarnado a los amigos de Megan y a la propia, confesando que todo era mentira. Ángela estaba casada y tenía además de Abby, a dos niños discapacitados del matrimonio anterior de su marido. Su vida se resumía en cuidar a su marido y a sus hijos dependientes. La relación con Nev era lo

considera que os niños no dan respuestas sociales censurables, a caso sea correcto suponer que la provocación de respuestas desviadas aprendidas previamente a través de la exposición a un modelo desviado es, normalmente, si no siempre, reflejo de un proceso de desinhibición. (Bandura & Walters 1990: 54)

³⁷ *Catfish* (2010) Película dirigida por Henry Joost, Ariel Schulman. Estados Unidos, Rogue / Hit The Ground Running Films / Supermarché [DVD]

que ella buscaba para liberarse de su vida real, que lejos de despreciarla, admitía que era la vida que ella quería, pero su sacrificio había superado sus expectativas.

Después de la experiencia, Nev decidió llevar a la pequeña pantalla una serie con el mismo nombre donde él y su compañero reciben peticiones de personas en similares circunstancias que piden ayuda para aclarar sospechas y encontrarse con su *ciberamor*.

La mayoría de las personas que engañan a través de las redes sociales, chats, etc. frecuentemente **poseen miedo al rechazo y les invade un sentimiento de angustia que hace que sean incapaces de alcanzar sus metas**. El miedo es una reacción al peligro que debemos hacer frente. Estas personas se vuelven “neuróticas³⁸”, término que utiliza Karen Horney, a las personas cuya reacción ante cualquier situación es extrema y discrepa con el grueso común. La personalidad neurótica o trastorno, posee diez conductas que se resume en la necesidad de un compañero, de dominar, explotar a los demás, lograr la perfección, el éxito y la autodeterminación. Todo ello basado en la necesidad del afecto y el cariño.

Es esta situación la que en el individuo normal de nuestro tiempo provoca una intensa necesidad de obtener cariño para aliviarse. La consecución de afecto le hace sentirse menos aislado, menos amenazado por la hostilidad y menos-incierto acerca de sí. En esta forma, el amor es sobrevalorado en nuestra cultura, pues responde en ella a una exigencia esencial, convirtiéndose en un verdadero fantasma -como el éxito- y lleva consigo la ilusión de que con él todos los problemas pueden resolverse. (Horney 1981: 166)

Dentro de esa hostilidad en la que vive el ser, la propia persona decide hacer uso inconsciente de su yo idealizado que poco a poco ha creado.

Horney, explica esa sustitución del yo real por el yo idealizado, que no es más que la definición teórica a lo que sucede con las personas que utilizan Internet para dar una imagen de sí que no es real. Ésta diferencia cuatro tipos de yo:

El yo real despreciado: Cuando hay una mínima atención entre padres e hijos, hacen sentir a sus hijos indiferentes, creciendo en ellos el sentimiento de ser indignos y sin posibilidad de ser amados.

El yo real: el núcleo del ser. El yo donde residen todas las capacidades para ser feliz.

El yo verdadero: La persona física y mentalmente que existe, independiente de los demás.

El yo idealizado: El falso sentido del yo que lucha por la perfección, compensando los sentimientos negativos.

Todo ello reside en el proceso de enajenación del yo, donde Horney la explica mediante un “pacto con el diablo” (obtener la gloria a cambio de vender tu alma) cuya base es el deseo de grandeza. El despreciable y el yo real es abandonado en favor del yo ideal. El individuo odia y desprecia a su yo real e intenta mejorar a éste creando el yo idealizado/perfecto que le sirve como guía. El proceso de sustitución se desarrolla gradualmente, siendo el yo idealizado más atractivo que el real, con lo que éste acaba por instalarse y se convierte falsamente en el yo real.

³⁸ La personalidad neurótica, es denominada hoy en día como trastorno de ansiedad, un cuadro patológico caracterizado por una constante angustia, depresión, baja autoestima, obsesión maníaca, miedo inexistente y agresividad.

El yo ideal posee un egocentrismo descomunal, está dotado de orgullo y de cualidades extraordinarias que hace que infunda respeto, aunque todo ello no es más que falso, pues el hombre se auto engaña, creándose su propio conflicto interno, aumentando su odio e intolerancia hacia su yo real. Además de todo ello, el yo idealizado se completa con una lista de pretensiones y “deberes”, a los que Horney define como la “tirania del deber” que los neuróticos sienten que deberían hacer y ser. Una lista de deberes que el ser va añadiendo para completar la perfección que busca.

Olvidate de la criatura abominable (...) así es como deberías ser... Él debería ser lo máximo de honestidad, generosidad, consideración, justicia, dignidad, coraje y desinterés. Debería ser el amante, esposo y maestro perfecto. Debería ser capaz de soportar cualquier cosa, debería agradar a todo el mundo, debería amar a sus padres, a su esposa, a su país; o no debería apegarse a nada o a nadie, nada debería importarle, no debería sentirse lastimado nunca y siempre debería mostrarse sereno e inmutable. Debería disfrutar siempre la vida; o debería estar por encima del placer y del disfrute. Debería ser espontáneo; debería controlar siempre sus sentimientos. Debería conocer, entender y preverlo todo. Debería ser capaz de resolver en un santiamén cualquier problema propio o ajeno. Debería ser capaz de superar cualquier dificultad en cuanto la ve. Nunca debería cansarse o enfermarse. Debería ser capaz siempre de encontrar empleo. Debería ser capaz de hacer en una hora las cosas que sólo pueden hacerse en dos o tres horas. (Horney 1981: 172)

Internet ha creado un canal dónde todos aquellos solitarios corazones acuden a vivir de ilusiones alejando la realidad de día a día. (Fig. 2.24) Es una tentación difícil de vencer, y es una oportunidad de vivir otras versiones de una vida, sin tener que esperar a la reencarnación.

Internet no juzga, ni condena permitiendo un acercamiento afectivo sin el sentido del tacto.

Como última caja mágica encontramos al móvil, que actualmente se ha convertido en una extensión del PC, dónde el pequeño dispositivo autónomo ofrece además de la opción de hablar, navegar por la red ilimitadamente en cualquier lugar del mundo. Es quizás, una herramienta aún más peligrosa que el propio ordenador, en el sentido de ser el objeto de almacenamiento de tu yo idealizado y falso. Es esa pequeña caja la que ofrece la posibilidad de esconder con mayor privacidad conversaciones, imágenes y videos.

Actualmente el smartphone y la App Whatsapp, ha cambiado de manera vertiginosa la manera de relacionarnos hasta el punto en que en la actualidad ha desbancado incluso al contacto humano y las conversaciones cara a cara, siendo frecuente pasear por cafeterías, restaurantes y parques en los que personas que están reunidas no levantan la mirada del dispositivo, aislándose del mundo real e introduciéndose en el virtual. Los inconvenientes de la utilización de esta herramienta es sin duda la facilidad para abrir la caja y descubrir todo lo que



Figura 2.24 Pequeña tira cómica. Disponible en Cinismoilustrado.com [Consulta 02- 10-2014]

contiene en ella, siendo la causa principal de divorcios y engaños amorosos desde 2007³⁹.

Por ultimo en este apartado de cajas mágicas, hacemos referencia a la aportación 3. **Hipotálamo**. La obra esta concebida como metáfora de la apariencia del individuo.

El objeto, la parte trasera de una pantalla electrónica, funciona como sala de maquinas de la apariencia, donde el cable rojo es introducido en la clavija amarilla. De esta manera el individuo experimenta y busca el amor ante los ojos de la sociedad, es un perfecto amante. Aunque su forma de encontrarla es mediante la codicia y el orgullo. Sentimientos fríos que se esconden bajo la apariencia de la televisión, un objeto que refleja todo lo que queremos saber, todo lo que nos convence y todo cuanto anhelamos hacer.

2.2.3 La apariencia ensalzada: La relación entre la pintura hiperrealista y el yo idealizado

A principios de los años 50, contrariados por la situación cultural del momento, un grupo de jóvenes con aptitudes artísticas fundan en Londres, el Grupo Independiente, cuyo propósito sería elevar los objetos de la vida cotidiana moderna a obras de arte, introduciendo elementos comerciales, como la publicidad, el cómic o las películas. Fue así, como surgió el Pop Art que posteriormente dio paso al movimiento estadounidense del Hiperrealismo, cuando en 1972 se consagra en la Documenta de Kassel. Al igual que el Pop Art, el Hiperrealismo se centra en plasmar objetos y escenas de la vida cotidiana, pero, a diferencia de éste, el hiperrealismo hace uso de la herramienta fotográfica, el instrumento base para la creación pictórica de la obra.

Así pues, definimos con hiperrealismo pictórico a la obra artística que incrementa la noción de realidad, la supera y la suplanta, creando una simulación y actuando como un trampantojo.

El punto de partida de la corriente hiperrealista, sin duda tiene que ver con la apariencia exterior. En este sentido, la obra es realizada con unas proporciones poco naturales. Esto es dado por el efecto de **impresión que causa de inmensidad y grandeza al ser observado**. Tanto al comienzo de la corriente en las obras de pioneros como Ben Johnson, donde sus obras alcanzan los 3m, como en la actualidad, Gottfried Helwein, cuyas medidas mínimas son de 2 metros, hasta alcanzar los 4, reflejan dicha característica, tanto es, que el espectador se siente de alguna manera intimidado al contemplar la inmensidad del soporte.



Figura 2.25. *The Murmur of Innocents, I*. Gottfried Helwein. 2009

Es en esa escala donde nos movemos, y donde Helwein, cuya ultima obra gira en torno a las consecuencias de la guerra en los niños, plasmando en la mayoría de sus obras, figuras infantiles en primer plano. (Fig 2.25) No es solo la monstruosidad de las imágenes en términos

³⁹ MUÑOZ, R. (2007) "Si es infiel, ¡Cuidado con el móvil!" En "*El Pais*" [Periódico digital] Disponible en http://elpais.com/diario/2007/08/27/revistaverano/1188165615_850215.html. Consulta [11-09-2014]

conceptuales, si no el tamaño en el que las realiza. El hiperrealismo es superado y llegamos a rozar la irrealidad, en la que se abandona el tamaño natural de las cosas y estamos ante algo anormal.

Algo parecido ocurre con las obras que nos ofrece Ron Mueck, aunque dentro de la categoría escultórica, sirven de claro ejemplo para ejemplificar las proporciones que estamos barajando. Lo particular de este autor a diferencia de su contemporáneo Duane Hanson, quien integra perfectamente sus obras de proporciones naturales en la sala, llegándose a confundir con el público, es que el australiano, no toma medidas naturales, jugando así con las escalas en cada momento, siendo capaz de llegar a los 5 metros de altura o realizando pequeñas esculturas de menos de un metro. Así pues, la sala se llena de figuras monstruosas, las cuales, al acercarnos nos da una información detallada de la piel que nos acerca a lo imperfecto, a las arrugas, las manchas y las grietas de la piel. La definición de las obras a menudo traslada al espectador un sentimiento de aversión, el cual se ve atrapado en un lugar rodeado de gigantes que a la par que nos acercamos a conocer, nos da la sensación de desconocimiento de nuestro propio cuerpo.

Esa misma grandeza que buscan a través de la obra, es la que **el ser humano idealizado pretende buscar y aparentar**, que Horney, como hemos visto anteriormente en su *"tiranía del deber"* hace hincapié con las palabras *Debería ser capaz de..* Todo ello es el resumen que la propia y que nosotros mismos hacemos para marcar la meta propuesta para la perfección. Esa búsqueda de grandeza física y compositiva en el caso del hiperrealismo que se ve trasladada a la grandeza de espíritu en cada ser humano ideal. Y es cierto que en esa búsqueda, el ser humano cae en las mismas trampas que el hiperrealismo. El aparentar y transformarnos completamente, nos fuerza a seguir unas pautas de comportamiento en las que no cabe el margen de error y en las que se cae en más de un momento, en la sobreactuación.

Como producto de esa grandeza es también **la abstracción**. Las obras se han de observar desde la lejanía debido a su tamaño para observar el todo de la composición, pero, ¿qué ocurre cuando el espectador avanza en su paso y se posa a pocos centímetros de distancia?

A medida que nos acercamos, perdemos visión de conjunto, deformamos las formas y nos introducimos en una dimensión completamente distinta. El paisaje ha cambiado delante de nuestros ojos, y dónde claramente veíamos un objeto, o una parte del rostro, ahora vemos formas que no simbolizan nada, colores, aspectos puramente visuales. Nos encontramos dentro de la abstracción perdiendo la figura.

Algo muy parecido sucede con el hombre, cuya visión del yo se hace perfectamente reconocible para su entorno cuando el trato que le damos se hace desde la distancia. Cuando nos introducimos en el interior, y el trato se hace mucho más íntimo y cercano, nos encontramos con una **fragmentación de la personalidad**. Es bien conocido que la personalidad se va forjando a consecuencia de los eventos que se van viviendo en nuestra larga vida. Es ahí cuando nos encontramos con dichos fragmentos que no son si no, trozos de un comportamiento natural anterior. Por ejemplo, una persona que ha confiado siempre en el otro, se ve envuelta en una traición y ha perdido la confianza. Ese golpe que sufre, rompe su comportamiento y ahora tiende más a desconfiar.

Ese juego que se produce en la distancia con la que miramos la obra hiperrealista y al ser humano, es similar en referencia a la fragmentación que ocurre cuando es observado/tratado desde cerca.

Otra característica principal y esencial de la corriente hiperrealista es sin duda, el uso de la fotografía *como punto de partida y como aparente resultado final, pero no como objetivo; en ningún caso el pintor hiperrealista aspira a competir con ella, su motivación es completamente*

*diferente*⁴⁰. El autor no necesita competir con la herramienta, si no que se vale de ella para aportar más información a la forma creando así otra dimensión. A este respecto, con la ayuda de la fotografía, el artista suplanta la realidad, la simula, entendiendo como simulación, “*fingir lo que no se tiene, remitiéndose así a una ausencia.*”⁴¹ La obra muestra el exterior de la forma, simulando la realidad, pero sólo en su aspecto exterior ya que en esa simulación no existe un adentro que nos remita al a fuera de la forma. Solo es superficialidad, lo no-visible en la forma es imposible observar, conocer.

Baudrillard hace una aclaración del término fingir y simular:

Aquel que finge una enfermedad puede sencillamente meterse en cama y hacer creer que está enfermo. Aquel que simula una enfermedad aparenta tener algunos síntomas de ella. Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo “verdadero” y de lo “falso”, de lo “real” y de lo “imaginario”. El que simula, ¿está o no está enfermo contando con que ostenta “verdaderos” síntomas? Objetivamente, no se le puede tratar ni como enfermo ni como no-enfermo. (BAUDRILLARD 1978: 12)

Y es entonces cuando nos planteamos de nuevo el rol del ser humano ante este concepto, porque, partiendo de que el hiperrealismo simula algo que no es realmente a través de su exterior, ¿no hace lo mismo el ser humano?. ¿Ese yo idealizado no es al fin y al cabo un engaño del que poco a poco vamos haciendo uso y proyectamos al exterior?. Es quizás atrevido pesar que el trampantojo creado en el hiperrealismo es exactamente igual al que constantemente nosotros creamos, una realidad vacía que se vale de la apariencia como si no hubiera interior. Dentro de esa superficialidad de ambos (pintura/hombre), el lado oculto en la pintura, como hemos comentado anteriormente, no existe, a diferencia del ser humano, quién hace uso de la apariencia y esconde adrede.

Esa apariencia diferente de la realidad en cierto modo revela la cosa, y en cierto modo la oculta. La revela, en efecto, porque la apariencia es el modo que esa cosa tiene de mostrarse, de hacerse visible, bien que de manera distorsionada. Y la oculta también, en la medida en que presenta la cosa como no es, de manera infiel a la realidad. La apariencia, pues, supone un juego de revelación y ocultación de la realidad que exige habérselas con ella para llegar a la cosa, y para dar razón de por qué la cosa es así y su apariencia es de esta otra manera. (BELTRAN 2003: 23)

Esa simulación de la realidad viene marcada por la pérdida de la huella de la pincelada, del gesto. **La pintura deja de presumir de un paisaje montañoso, rocoso (fig. 2.26) o desértico, en favor de una llanura infinita.** Encontramos así superficies deshumanizadas, propias de las maquinas creadoras de objetos pulidos y brillantados. Texturas, o quizás, ausencia de texturas en cuanto al tacto se refiere. Un procedimiento mecánico y superficial que le quita vida al objeto artístico y “artesanal” en sí. Esta mecanización de la obra nos hace enfrentarnos a la discusión constante entorno a si el hiperrealismo tiene como



Figura 2.26 Head of J.Y.M. Frank Auerbach. 1973.

⁴⁰ VV.AA. (2013) *Hiperrealismo 1967-2012*. Fundación Thyssen- Bornemisza. Madrid

⁴¹ BAUDRILLARD, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós. Barcelona

objetivo principal la exaltación del virtuosismo del artista por encima de la manifestación de cualquier emoción.

Partimos del ejemplo que expone Baudrillard acerca de Disneylandia:

Disenylandia es un modelo perfecto de todos los órdenes de simulacros entremezclados. En principio es un juego de ilusiones y de fantasmas: los Piratas, la Frontera, el Mundo Futuro, etcétera. Suele creerse que este mundo imaginario es la causa del éxito de Disneylandia, pero lo que atrae a las multitudes es, sin duda y sobre todo, el microcosmos social, el goce religioso, en miniatura, de la América real, la perfecta escenificación de los propios placeres y contrariedades. (BAUDRILLARD 1978: 29)

A pesar de ese simulacro existen sentimientos en el entorno, sentimientos que el espectador experimenta al entrar en él, ya sean adultos o niños. O incluso, dentro de ese trabajo mecánico de hacer de Mickey, Cenicienta, etc.. la representación misma del personaje está cargado de sentimiento que se ve trasladado una vez más al espectador.

Porque, si el simulacro careciera de sentimiento, el séptimo arte, cuya base es la creación de una hiperrealidad, se desmoronaría sin retorno.

La simulación por tanto, posee algún matiz sentimentalista a la hora de hablar del hombre. Como ya hemos comentado, el ser humano simula a menudo ser otra persona, guarda las apariencias. Y como en la obra, el hombre hace uso de una actitud en ocasiones, un tanto mecanizada, sin dar muestra alguna de emociones, dotando a su yo idealizado de una coraza emocional. Pintura y yo idealizado poseen la misma frialdad y deshumanización, pero a la vez son contenedores de sentimientos y emociones. Ambos provocan pulsiones, y son consecuencias de emociones. El artista hiperrealista muestra la apariencia del objeto, pero trabaja con artesanía y pasión, ya que este tipo de obras requiere esfuerzo, paciencia y tiempo. Algo que no contiene sentimiento alguno es incapaz de mover a un artista a realizar el trabajo. El ser humano se mueve bajo impulsos, y aunque de alguna manera muestre su cara más amarga y fría es consecuencia de una emoción que puede ir desde el rechazo a la inseguridad. En resumen, ambos muestran una apariencia fría causada por un sentimiento.

Con respecto al color, como hemos nombrado anteriormente que el color y la luz juega un papel importante para la distinción de idealización y realidad en el cine de David Lynch. Ese juego es trasladado a la pintura hiperrealista y es en los orígenes de la corriente pictórica donde encontramos el ejemplo que nos certifica la utilización de colores muy luminosos y saturados, repleto de brillos. Las obras son el reflejo de la *American way of life*, (fig. 2.27) (fig. 2.28) el sueño y el anhelo de ese mundo idealizado y “maravilloso” construido, en el que el individuo por fin es “feliz” con todo lo que acontece en su vida.



Figura 2.27 *Two Volkswagens*. Don Eddy. 1971



Figura 2.28 *Paragon*. Charles Bell. 1988

Y volviendo a los orígenes de la corriente, nos centramos ahora, en los temas a los que recurre este tipo de pintura. El movimiento es el arte popular de la actualidad, *hereda del pop la pasión fetichista por los escaparates, las motos, los diners, la arquitectura art decó y la iconografía kitsch*⁴². Se valen de las escenas y objetos cotidianos y los exalta sobre el lienzo, realzando las formas y elevando al objeto a una categoría superior. Ahora hay que tener en cuenta al objeto presente.

Esos objetos banales que pueblan nuestro entorno, se hacen protagonistas, al igual que hacemos protagonistas día a día a nuestros aparatos electrónicos; móviles, portátiles, TV, etc. Vivimos en la era de la tecnología, y con ello, cada vez es más frecuente el interés acerca de los nuevos lanzamientos de smartphones, tablets, etc. y sobretodo la compra compulsiva de estos objetos que día a día ensalzamos. Nos hemos convertido en snobs, necesitamos estar a la última, estamos sometidos a la tecnología y divinizamos de alguna manera esos elementos. Ensalzamos la figura del objeto dejándola en la *pole* de nuestra escala de prioridades y valores.

La relación por tanto no surge en tanto el ser humano es, si no, el ser humano aplica el mismo principio que la corriente pictórica. Aunque sin olvidar que esa superficialidad del objeto que hace gala el hiperrealismo, es la misma que el ser humano posee y otorga a los elementos tecnológicos de los que dispone.

Es precipitado exponer que el ser humano y la corriente hiperrealista guarda más de una relación entre sí, quizás es posible que el hiperrealismo sea el movimiento artístico cercano al yo idealizado, y viceversa, el yo idealizado es plasmado mediante el hiperrealismo.

2.3 ANALISIS DEL CONCEPTO IMPACTO

2.3.1 La destrucción de la apariencia

*El miedo mata la mente. El miedo es el pequeño mal que conduce a la destrucción total. Afrontaré mi miedo. Permitiré que pase sobre mí y a través de mí. Y cuando haya pasado, giraré mi ojo interior para escrutar su camino. Allí por donde mi miedo haya pasado ya no quedará nada, sólo estaré yo*⁴³.

Vivimos en un sistema capitalista que a priori parece otorgarnos muchos beneficios, pero esa tentación de poder y posicionamiento social, causa en más de una ocasión situaciones de estrés. Ese posicionamiento, poder y riqueza es alimento y es la base para la creación de nuestro yo ideal. La competencia diaria es atroz y conseguir el éxito, es un privilegio al alcance de muy pocos. Esa presión constante de la sociedad que añadimos a los sentimientos de angustia y miedo, sentimientos que hemos hecho referencia en anteriores apartados, son causantes de insatisfacción y frustración que acaban por recalcar en la personalidad neurótica según Horney, y por ende la enajenación del yo, donde el yo ideal se muestra por encima del

⁴² VV.AA. (2013) *Hiperrealismo 1967-2012*. Fundación Thyssen- Bornemisza. Madrid

⁴³ *Dune* (1984) Película dirigida por Davis Lynch. Estados Unidos. Universal Pictures. Productor: Raffaella De Laurentiis [DVD]

real.

Horney apunta que el propio individuo experimenta realidades dolorosas respecto a sí mismo que contradicen la concepción que el mismo tiene de su persona (ideal). Todo ello puede desembocar en un colapso psicológico que frena el desarrollo de sí mismo, aumentando aún más su odio al yo real y no reconociendo sus propios errores.

Nos encontramos una vez más, en el punto donde el ser humano aparenta ser alguien que realmente no es, permitiéndole evitar así sus propios conflictos internos. Pero, ¿qué ocurre cuando esa apariencia sufre un duro golpe? (Aportación 4 y 5)

Volvemos la vista de nuevo hacia el cine de Lynch, y analizamos el yo real, el yo idealizado (apariencia), y la destrucción de ésta en tres casos de tres filmes: *Carretera Perdida*, *Mulholland Drive* y *Twin Peaks*.

En primer lugar, nos acercamos a *Carretera Perdida* (1994) un *thriller* psicológico en el que una pareja (Fred y Renné) recibe constantemente una cinta de video en la que sale él y su casa. Tras ser capturado acusado de matar a su mujer, su cuerpo experimenta un cambio convirtiéndose en Pete un joven mecánico.

Fred Madison trabaja como saxofonista en un club de jazz Luna Lounge de la ciudad. Mientras el músico actúa todas las noches, su mujer Reneé, se excusa constantemente y no acude a ningún espectáculo. Fred se obsesiona con la posibilidad de que, ante su ausencia, Reneé le esté engañando con un mafioso de la ciudad (Dick Laurent) que se dedica a realizar películas pornográficas. Fred con evidentes problemas sexuales, acaba descuartizando a su mujer y matando a dicho mafioso. Ante esto, es capturado y enviado a la silla eléctrica.

Esta primera parte del film transcurre entre cuatro paredes. En la casa de la pareja, apenas hay muebles, y todo es invadido por una densa negrura. La iluminación es mínima dentro del hogar, contrastando con la luz natural y bella que nos muestra Lynch en la escena en la que Reneé, encuentra en la puerta de su casa, la primera cinta de video. Hay pasillos totalmente oscuros que nos sugiere el abismo en el que ambos personajes conviven. La narrativa por otro lado, es muy lenta y fría, con diálogos simples que nos llevan a descubrir los sentimientos de frustración de ambos personajes, predominando los silencios largos. Una atmosfera que transmite al espectador de asfixia y angustia.

Una vez encarcelado Fred, no deja de tener visiones entorno al cadáver de Reneé y sufre unos dolores horribles de cabeza que desembocan en convulsiones y acaban por convertirlo en otra persona: Pete. Ante el radical cambio que experimenta Fred, convirtiéndose en otra persona distinta, es liberado de la prisión.

Pete Dayton, es un joven, atractivo y magnifico mecánico, al que sus padres, liberales y comprensivos (quizás diferentes a los que en realidad tuvo Fred) ocultan una verdad entorno a un acontecimiento misterioso que sufrió el chico y que a lo largo de la película no le desvelan. En una ocasión, su cliente Mr Eddie le entrega un Cadillac para que lo arregle, del coche, desciende una rubia explosiva, Alice, (Reneé con cabellos dorados). Tras el encuentro, vuelve a repetirse la historia. Se inicia una historia de amor entre el joven y Alice. Todos los miedos acumulados que Fred poseía son ahora de Pete. El chico se vuelve celoso, y vuelve a caer en los mismos errores.

Ambos personajes son el mismo. Fred (Fig. 3.0) crea un yo ideal, mejorado, al que él sin



Figura 2.29 Arriba Bill Pulman, en el papel de Fred Madison. Yo real. Abajo Balthazar Getty, en el papel de Pete Dayton. Yo ideal. *Carretera Perdida*. David Lynch. 1997

duda le hubiera gustado ser. Pete (fig. 2.29) es joven, guapo y galante, tiene éxito con las mujeres, el principal problema que Fred tiene y que con este ideal supera con creces, pero de nuevo, ocurre lo mismo. Se enamora de Alice, su mujer, sólo que esta vez, el deseo sexual entre ambos parece recíproco. La situación donde se conocen es la misma, ella trabaja de actriz para Mr. Eddie, el mafioso de la ciudad y productor de películas pornográficas. Pete y Alice trazan un plan de fuga para huir de todo y ser felices juntos, alejados de Eddie. Pete al igual que Fred se encuentra embaucado por esa despampanante y peligrosa mujer que le hace perder la cabeza. “Nunca me tendrás”. Alice susurra a Pete esas palabras que le hacen darse cuenta que su yo idealizado sigue siendo igual de débil ante esa mujer. De nuevo, aparecen los fantasmas de la impotencia sexual de Fred y Pete, se convierte en yo real.

El yo real se vuelve a mostrar. El golpe emocional recibido por Alice rompe la apariencia de Fred, Pete. Los temores que Fred había ocultado con la creación de su ideal vuelven de nuevo, y dejan al descubierto lo que siempre ha querido y ha sido. Fred va en busca de Mr. Eddie/Dick Laurent y lo mata. Alice/ Reneé es el objetivo ansiado de Pete/Fred.

Pero, ¿no contribuye de alguna manera el objeto, en este caso, las cintas de video, a la destrucción y creación de ese yo?. El objeto es el símbolo del fin y del inicio de las apariencias. La cinta de video es el principal causante de la muerte de Reneé, Dick Laurent y la propia enajenación de Fred.

Recordemos una frase que Fred dice a los policías que acuden a su casa ante la preocupación del matrimonio por el envío de las cintas. El policía aconseja poner cámaras en su casa para estar más seguros, a lo que Fred responde: “*Detesto esas cámaras. Me gusta recordar las cosas a mi manera, no necesariamente como ocurrieron*”, y es que, teniendo en cuenta que el espectador está dentro de la mente de Fred, ¿no es el propio Fred el que trata de negarse el contenido real de las cintas?. ¿No serán cintas pornográficas realizadas por su mujer cuando trabajaba con Dick Laurent?. De ahí a que la base de esos insaciables celos y desconfianza hacía Reneé tuvieran una explicación razonable.

Otra escena que nos lleva a pensar en esa teoría es cuando el misterioso hombre enseña a Dick Laurent una mini cámara y en ella podemos ver escenas de sexo cuya protagonista es Reneé. Esa grabación es quizás el verdadero contenido de las cintas que Fred y Reneé reciben en su casa.

Fred crea su propia mentira, la controla, obvia el contenido de las cintas y se crea un ideal, pero no puede controlar a las demás personas. La realidad es que el contenido de esas cintas no deja de rondarle la cabeza, lo conoce, lo odia y lo intenta esconder, pero no puede. El objeto es el origen de la creación del ideal y el causante de su destrucción.

Al igual que hiciera en *Mulholland Drive*, Lynch se sirve de la oscuridad y la monocromía en

el campo de la iluminación y lo austero en el decorado de espacios cerrados para llevarnos a la realidad del personaje en contraposición con el lado idealizado donde los exteriores, la luz y los colores puros, sobretudo en el personaje de Alice, nos traslada a los deseos de Fred.

El segundo personaje es Betty/Diane, que, habiéndolo examinado en anteriores apartados, solo vamos a centrarnos brevemente en el impacto que sufre.

Diane, que ha encargado asesinar a Camila, construye su yo idealizado a través del sueño. La mujer se acuesta y es en ese mundo onírico en el que transcurre su cambio. El objetivo de ella es reconstruir su vida, por ello imagina que Camila ha sufrido amnesia. En los minutos iniciales del film, vemos que Camila está secuestrada por unos hombres que intentan matarla, pero antes de que pudieran hacerlo, sufre un accidente. De ahí, la pérdida de memoria. El inconsciente de Diane crea una situación en la que el asesinato que ella misma ha encargado, no sale como esperaba. Camila se salva pero a cambio, pierde la memoria para que juntas inicien una relación. De esta manera, Diane hace olvidarlo todo a su compañera y mediante su yo idealizado crea la perfecta situación. Diane vive en un lujoso piso, es una estupenda actriz y encima su relación amorosa comienza con buen pie.

La destrucción de esa apariencia se produce cuando Diane levanta del sueño, pero, el sueño termina cuando Betty/Diane encuentra la llave azul y abre la caja. Entonces, ¿no es el objeto culpable de esa destrucción?

La llave como hemos explicado anteriormente es la prueba de que el asesinato de Camila se ha cometido.

Por otro lado, Diane al despertar, vuelve a su yo real, porque, a diferencia de Carretera Perdida el yo idealizado surge del inconsciente de la persona, en el estado de sueño del personaje. Fred recurre a su yo idealizado despierto. Diane lo construye a través del sueño. Por ello, cuando ella despierta vuelve a su realidad en la que se da cuenta de que es una asesina. El fin de todo lo provoca esa llave que hace que los remordimientos aparezcan y Diane se suicide.

Como ya hemos comentado, Lynch utiliza los recursos lumínicos para diferenciar entre sueño y realidad, así como los diálogos y el estado en el que se encuentra el personaje. Como en el caso de Carretera Perdida, Fred, al igual que Diane, poseen unas casas oscuras y austeras, a diferencia de sus ideales.

Este último caso, distinto a los dos anteriores, tiene como protagonista a Laura Palmer. Laura, la joven hallada muerta en Twin Peaks es una persona popular en todo el municipio. En la escuela era una alumna brillante, destacaba por su inteligencia y generosidad, la cual le hacía dar clases particulares al hijo autista de Benjamin Horne, que mejoró en la capacidad de comunicación. Entre otros quehaceres, Palmer, era voluntaria de un programa de ayuda de "comida sobre ruedas", dedicado a llevar comida a mayores y personas discapacitadas. Además de ello, su popularidad aumentó al ganar el premio de belleza de Twin Peaks.

Una vida perfecta y ejemplar para todos los habitantes de la pequeña localidad. De pronto, es encontrada muerta envuelta en plásticos, y tras las primeras investigaciones se descubre el lado oculto de la chica.

La joven, trabajaba en Jack el tuerto, un club/casino en el que, además de los servicios comunes propios de estos sitios, contaba con una casa de citas, donde Laura ejercía la prostitución. Dentro de ese oscuro lugar, la joven además, se drogaba normalmente, consumiendo dosis de cocaína. En el aspecto amoroso, Laura era una *femme fatale* que jugaba

con los hombres a su antojo, y según sus conveniencias coqueteaba en busca de droga o fármacos.

Tenemos dos vidas distintas. (Fig.2.30) Laura se forja conscientemente una vida perfecta a base de hechos, un yo ideal que deja salir de día, y una vida oculta. Ese yo oculto y real, le hace darse cuenta de su final, confesando a más de uno, que siente que su fin a llegado. Entonces, es encontrada muerta.

Laura Palmer sufre un duro golpe, la muerte. A través de ella, familiares y conocidos se enteran de la doble vida que llevaba la joven, capaz de lo mejor y de lo peor. El golpe es el desencadenante que hace que nos acercamos al yo real de la joven y comprobar que lo que se pensaban como real es quizás una apariencia de la cual, la chica hace uso. Por otro lado, es considerada como una víctima de un asesino, su padre, que al final descubre su vida secreta pero la razón por la que la asesina es externo a ese aspecto. Laura no es una víctima de la sociedad, puesto que su pulsión hacia las drogas y el sexo son producto de su yo real, es manifestado consentidamente. No es obligada por nadie. Palmer, maneja a la perfección su doble vida. No existe la suplantación del yo idealizado, como en *Mulholland Drive* o en *Carretera perdida* si no, que juega con ambos. El yo real no es apartado ni odiado, es utilizado conscientemente según el momento.



Figura 2.30 Ambas imágenes pertenecen a Sheryl Lee, en el papel de Laura Palmer. *Twin Peaks*. David Lynch. 1990

En el apartado técnico, Lynch, a diferencia de *Carretera Perdida* y *Mulholland Drive*, posteriores films, no hace ninguna diferenciación entre el yo real, e idealizado, quizás porque esa doble vida de Laura, no la construye desde el inconsciente o no la vemos desde la mente de ella, sino que el espectador es ajeno a los pensamientos de la chica. Actúa meramente como público.

Así pues, Lynch nos habla de esa construcción del yo idealizado que el ser humano realiza cuando éste quiere evadirse de la realidad, o simplemente tiene la necesidad de ocultar su propia verdad.

Por ultimo, en este apartado dónde analizamos el concepto de impacto, debemos hacer referencia, en primer lugar a la aportación 4; **Desenmascaramiento**. La serie de fotografías representan el momento exacto del golpe. El objeto, en este caso la televisión, es una metáfora del individuo. Nuestra apariencia se mimetiza según la situación. Nuestro yo idealizado, crea una pantalla dura en la que todo aquello que se manifiesta como ataque, es repelido. Solo un duro golpe es capaz de destruirlo todo.

Esta aportación se acerca a una de las escenas de *Mulholland Drive* (2001), teniendo una relación además de metafórica, técnica. El fotograma pertenece al instante en el que Diane se dispara en la cabeza. En ese momento Diane, cae fulminada en la cama, al mismo tiempo, la habitación se inunda de humo. (Fig. 2.31) Pero, ¿Qué es lo que significa el humo?

Lynch, en una entrevista, manifiesta su fascinación por las fabricas y la industria, declarando el gusto por el fuego y el humo. Añade además, que para él significa “*que las cosas se*

*están produciendo*⁴⁴. Quizás en ese sentido, Lynch nos da una pista más acerca de esa dualidad de realidades. El humo por tanto, es la señal que nos indica que Diane es el yo real, que pertenece a la realidad.

Ese humo además surge en el momento del disparo (impacto), como elemento de explosión, de destrucción.



Figura 2.31 Escena perteneciente al final de *Mulholland Drive*. David Lynch. 2001

Por otro lado, en la aportación 4, el impacto que ha sufrido la pantalla, desencadena la destrucción del cristal y a su vez la aparición del humo, que no es más que el contacto con el oxígeno de los gases ionizados que contiene la televisión. Así pues, la obra es una representación de la pérdida de la apariencia del individuo.

La segunda aportación a la que también hacemos referencia en este apartado, es la aportación 5. Esta serie de fotografías también corresponde al momento del impacto. Una vez que el individuo sufre el golpe, y por ende, la pérdida de la apariencia, su personalidad se encuentra fragmentada. Se produce una pérdida de identidad. Todo lo que escondíamos sale a la luz.

2.4 CONCLUSIONES

A lo largo de todo el trabajo de investigación se ha querido dar importancia al hecho de que el individuo se crea una nueva identidad para evitar enfrentarse con su verdadera y dolorosa realidad, y cómo a través del objeto, se esconde y libera a su vez todos sus deseos reprimidos y anhelados. Los objetivos propuestos y establecidos al comienzo del ejercicio investigador han concluido de la siguiente manera.

Con respecto al primer punto, el entrar en el cine de Lynch no fue desde un principio, pero sí al examinar detalladamente y a un nivel más exigente estética y conceptualmente supuso un reto, ya que el cine que realiza no es convencional y normalmente el espectador no está acostumbrado a la fragmentación del espacio y el tiempo. A raíz de la visualización de su filmografía sacamos una serie de características como las que hemos expuesto anteriormente que van desde la concepción de personajes que huyen de sus vidas a través de la dualidad, la música asfixiante, confusa y repetitiva, hasta el plano de montaje y encuadre, donde el objeto posee un papel de actuación. Todo ello, teniendo además un claro referente en el mundo del cine como Maya Deren, antecesora, y capaz de crear un clima similar donde los objetos danzan y los personajes sueñan y pretenden desvincularse de su vida insatisfactoria. Con ello, Lynch lejos de parecerse a cualquier director, otorga a sus producciones un sello propio distinguible entre los Coen, Kieslowsky o Tarantino, entre otros muchos. Y cierto es, que todo

⁴⁴ ESPINOSA, H.E. (2007) "Dunas, el dolor de cabeza de David Lynch" *En Cineforever. Cine de ayer, hoy y siempre*. [Revista digital] Disponible en <http://www.cineforever.com/2007/09/10/dunas-el-dolor-de-cabeza-de-david-lynch/> [Consulta:18-07-2014]

aquel que se adentra en este fantástico universo Lynchiano, no tenga más remedio que dejarse llevar por los sentidos y no encontrar una salida al laberinto conceptual del film, pues lo que pretende en si es que vivas una experiencia. La experiencia.

Igualmente en el objetivo dos; el estudio de los objetos aparecidos en los films, arroja conclusiones similares a las nombradas anteriormente. Además de la relación personaje/objeto, Lynch al igual que Deren otorga al objeto de automatismo, lo aísla y lo deja actuar libremente. Esos elementos que parecen moverse solos en pantalla, lo hacen también en nuestro día a día, y la relación que se establece entre el individuo y el objeto es tan estrecha como el valor y el sentido que cada uno le queramos otorgar. Estos silenciosos cuerpos sin vida dicen mucho de nosotros y constituyen una parte importante de nuestra identidad.

En relación al objetivo de analizar de forma metafórica los conceptos de trampantojo e impacto con relación al individuo idealizado, hemos llegado a la conclusión a través de ese pequeño estudio de la concepción del yo verdadero/ideal, que el individuo por necesidad elige huir y esconderse tras la apariencia de una persona perfecta según el entorno en el que esté. De esa manera intentamos esconder las carencias que a nuestro entender nos penaliza a la hora de enfrentarnos al mundo, y que, siguiendo con el objetivo expuesto a continuación, la tecnología es el arma ideal para construir el individuo que por lo general y bajo nuestro punto de vista, será adulado constantemente.

Con respecto al siguiente objetivo, se ha establecido un punto de vista distinto en el hecho de vincular el yo idealizado a la corriente hiperrealista, de manera que hemos estimado oportuno concluir que existen características formales y conceptuales que se aproximan entre sí, y que la realización de este tipo de pintura, en algunos momentos clasificada como virtuosa y carente de sentimientos, no es más que una manifestación del yo idealizado y sobreactuado.

Por último y referente al propósito principal de unir teoría y práctica, la concepción de la parte práctica ha constituido una parte importante en la investigación, asentando los conceptos que teníamos expuestos y abriendo un horizonte a explorar y estudiar, puesto que esta investigación solo es una pequeña parte de todos los frentes que se han ido abriendo en el transcurso del estudio, quedando pendiente la continuación del proyecto tanto artístico como conceptual.

FUENTES DE CONSULTA

a) Fuentes principales

BANDURA, A. WALTERS, R. (1990) *Aprendizaje social y Desarrollo de la personalidad*. Alianza Editorial. Madrid.

BAUDRILLARD, J. (1978) *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós. Barcelona

BELTRÁN, M. (2003) *La realidad social como realidad y apariencia*. Editorial Tecnos. Madrid.

CHION, M. (2003) *David Lynch*. Paidós Ibérica. Barcelona

DURANT, G. (1968) *La imaginación simbólica*. Ediciones Amorrortu. Buenos Aires.

FOSTER, D. (2014) *Algo supuestamente divertido que no volveré a hacer*. Editorial Debolsillo. Madrid.

HORNEY, K. (1981) *La personalidad neurótica*. Ediciones Paidós. Barcelona.

LYNCH, D. (2011) *Atrapa el pez dorado: Meditación, conciencia y creatividad*. Mondadori, Barcelona.

MARTINEZ, C. (2013) *El Universo Dereniano. Textos fundamentalistas de la cineasta Maya Deren*. Artea Editorial, Madrid

VV.AA. (2013) *Hiperrealismo 1967-2012*. Fundación Thyssen- Bornemisza. Madrid

a.1) Fuentes principales videográficas

Blue Velvet (1986) Película dirigida por David Lynch. Estados Unidos, De Laurentiis Entertainment Group (DEG) [DVD]

Lost highway (1997) Película dirigida por David Lynch. Estados Unidos, Ciby 2000. [DVD]

Meshes of the Afternoon (1943) Película dirigida por Maya Deren, Estados Unidos, Maya Deren Experimental Films [DVD]

Mulholland Drive (2001) Película dirigida por David Lynch. Estados Unidos, Les Films Alain Sarde / Asymetrical Production. [DVD]

Six Figures Getting Sick - Six Men Getting Sick. (1966) Cortometraje dirigido por David Lynch. Estados Unidos, Pensylvania Academy of Fine Arts; David Lynch. [DVD]

Twin Peaks (1990) Serie dirigida por David Lynch y Mark Frost. Estados Unidos, Lynch/Frost Productions / Propaganda Films / Spelling Entertainment / Twin Peaks Productions. [DVD]

b) Fuentes secundarias

Catfish (2010) Película dirigida por Henry Joost, Ariel Schulman. Estados Unidos, Rogue / Hit The Ground Running Films / Supermarché [DVD]

David Lynch en Madrid 14, 15, 16 de octubre 2013. Festival Rizoma. (Grabación de video), 2014, Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=0N1aqpEt3A4> [Consulta el 18-07-2014]

Dune (1984) Película dirigida por Davis Lynch. Estados Unidos. Universal Pictures. Productor: Raffaella De Laurentiis [DVD]

FREUD, S. (2004) *La interpretación de los sueños I*. Alianza Editorial, Madrid.

GRIMAL, P. (1981) *Diccionario de la mitología griega y romana*. Ediciones Paidós Iberica, Barcelona.

Hopper. El cine y la vida moderna. Conferencia de Jean Foubert en el Museo Thyssen-Bornemisza. (Grabación de video) 2012. Madrid. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=paOjS-x-lo> [Consulta el 22-07-2014].

HUDSON, R. RICHARD, D. (2001) *La sabiduría del eneagrama: guía completa para el desarrollo psicológico y espiritual de los nueve tipos de personalidad*. Ediciones Urano. Buenos Aires.

Pretty As A Picture: The art of David Lynch. (Grabación de video. Fragmento), 2013. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=H2tAXfyrtmM> [Consulta el 18-07-2014]

ROCHEFOUCAULD, F.(2000) *Reflexiones y Máximas Morales*. Factoría Ediciones. México.

RODLEY, C. (2001) *David Lynch por David Lynch*. Alba Editorial. Barcelona.

Therealhomelessmanexperiment. Joseph Costello. (Grabación de video) 2014, Texas. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=w1rwRT229Uo&list=UUxJmMieMe5ZoAsmqJpQt8MQ> [Consulta 11-08-2014]

c) Fuentes digitales

ABC NOTICIAS. (2012) "Cuentos de los hermanos Grimm: sexo violencia y sadismo en las historias" [Sitio Web] En ABC.es. Disponible en <http://www.abc.es/medios-redes/20121220/abci-cuentos-hermanos-grimm-sexo-201212200835.html> [Consulta el 23-08-2014]

ACETTO, T. (2005) *La disimulación honesta*. [Libro Digitalizado] El cuenco de plata/El libertino erudito, México. Disponible en http://books.google.es/books?id=B9s5NRNpuGMC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false libro digitalizado [Consultado el 22-09-2014]

BADALAMENTI, A. (2008) "Biografía de Angelo Badalamenti" [Sitio Web] En *Angelo Badalamenti oficial*. Disponible en <http://www.angelobadalamenti.com/flash.html> [Consulta el 01-08-2014]

CAUSEY, K. GOETZ, A. (2009) "The Halo effect in overdrive". [Sitio Web] En *Psychology today*. Disponible en <http://www.psychologytoday.com/blog/natural-history-the-modern-mind/200907/the-halo-effect-in-overdrive> [Consulta el 13-09-2014]

ESPINOSA, H.E. (2007) "Dunas, el dolor de cabeza de David Lynch" En *Cineforever. Cine de ayer, hoy y siempre*. [Revista digital] Disponible en <http://www.cineforever.com/2007/09/10/dunas-el-dolor-de-cabeza-de-david-lynch/> [Consulta 18-07-2014]

El efecto halo. la psicología de la belleza. Extracto de Redes (Grabación de video). 2011. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=ZGe_BLK9HWY [Consulta el 13-09-2014]

LA NUEVA ESPAÑA. (2013) ."El 6% de los niños españoles sufre acoso escolar". [Periódico digital]. Disponible en <http://www.lne.es/vida-y-estilo/salud/2013/02/28/6-ninos-espanoles-sufre-acoso-escolar/1375527.html> [Consulta el 30-08-2014]

MOLINA, D. (2010) "El esobismo, antidoto contra el sinsentido". [Revista digital] En *Ñ Revista de cultura*. disponible en http://edant.revistaenie.clarin.com/notas/2010/02/06/_02134204.htm [Consulta 15-08-2014]

MONTOYA, V. (2012) "Los superheroes en el mundo de los niños". [Periódico Digital] En *La Patria*. Disponible en <http://www.lapatriaenlinea.com/?t=los-superheroes-en-el-mundo-de-los-ninos¬a=103349> [Consulta el 23-08-2014]

MUÑOZ, H. (2011) "Entre el cine trance y la etnografía". [Revista digital]. En *A cuarta pared*. Disponible en <http://www.acuartapared.com/entre-o-cine-trance-e-a-etnografia-%E2%80%93-o-cine-de-maya-deren/?lang=es> [Consulta el 11-01-2014]

MUÑOZ, R. (2007) "Si es infiel, ¡Cuidado con el móvil!" En *"El País"* [Periódico digital] Disponible en http://elpais.com/diario/2007/08/27/revistaverano/1188165615_850215.html. Consulta [11-09-2014]

OLIVA, J.E. "Ideas para la estética del simulacro". [Sitio web desconocido]. [Artículo digital]. Disponible en http://eprints.uanl.mx/3302/1/Ideas_para_una_est%C3%A9tica_del_simulacro.pdf [Consultado el 22-09-2014]

VELAR, M. (2014) "La psicología de la apariencia, ¿una nueva ciencia?". [Periódico Digital] En *El país. Moda*. Disponible en <http://smoda.elpais.com/articulos/la-psicologia-de-la-apariencia-una-nueva-ciencia/4393> [Consulta el 01-09-2014]

PARTEARROLLO, D. (2014) "Pesadilla en la cabina de proyección". [Revista digital] En *El país. Cinemania*. Disponible en <http://cinemania.es/noticias/pesadilla-en-la-cabina-de-proyeccion/>. [Consulta 15-07-2014]

PONCE, I. (2012) "Redes sociales. El impacto social de las redes sociales" [Sitio Web] En *observatorio tecnologico. Ministerio de cultura*. Disponible en <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1043-redes-sociales?start=7> [Consulta el 30-08-2014]

PULIDO, J. (2013) "Diez rutas para no perderse en el universo de David Lynch". [Periódico Digital] En *El diario.es. Cultura*. Disponible en http://www.eldiario.es/cultura/cine/cine-mapa-David_Lynch-Eraserhead-Carretera_Perdida-Terciopelo_Azul-Mulholland_Drive-Corazon_Salvaje_0_186532233.html [Consulta el 03-01-2014]

RULL, A. (2014) "Ser youtuber es un infierno creativo". [Periódico Digital] En *El diario.es*. Disponible en http://www.eldiario.es/turing/redes_sociales/YouTuber-infierno-creativo_0_259675127.html [Consulta el 11-08-2014]

SHATKIN, E. (1999) "Interview with Mary Sweeney, Editor "The Straight Story". [Sitio Web] En *The city of absurdity*. Disponible en <http://www.thecityofabsurdity.com/straightstory/intsweeney.html> [Consulta el 01-08-2014]

SUAREZ, S. (2010) "Del *bullying* a la depresión y suicidio en niños u adolescentes". [Sitio Web] En *Día mundial de la salud mental*. Disponible en <http://www.diadelasaludmental.com/2010/10/del-bullying-a-la-depresion-y-suicidio-en-ninos-y-adolescentes/> [Consulta el 30-08-2014]

The pervert's guide to cinema. Slavoj Zizek. (Grabación de video) Documental. 2006. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=8sFqfbrsZbw> [Consulta el 22-07-2014]

TORRES, L. JIMENEZ, J. (2013) "La magia del cine de Georges Méliès, el maestro del ilusionismo, encanta Caixaforum Madrid". [Sitio Web] En *Rtve.es*. Disponible en <http://www.rtve.es/noticias/20130725/magia-del-cine-georges-melies-maestro-del-ilusionismo-encanta-caixaforum-madrid/723601.shtml> [Consulta el 15-07-2014]

TYRANNY, G. "Review by "blue" Gene Tyranny" [Sitio Web]. En *All music*. Disponible en <http://www.allmusic.com/album/teiji-ito-meshes-music-for-films-and-theater-mw0000401627> [Consulta el 15-08-2014]

URJC (2012) "Las redes sociales fortalecen la intervención de los jóvenes en la vida publica agencia publica digital". [Sitio Web] En *Sinc. La ciencia es noticia*. Disponible en <http://www.agenciasinc.es/Noticias/Las-redes-sociales-fortalecen-la-intervencion-de-los-jovenes-en-la-vida-publica> [Consulta el 30-08-2014]

VEIGA, P. (2013) "Los niños españoles, entre los últimos del mundo en reconocer el acoso escolar". [Periódico digital]. En *El Mundo*. Disponible en <http://www.elmundo.es/elmundo/2013/04/24/espana/1366811243.html> [Consulta el 30-08-2014]

YUKO, K. (2002) "El color de la música tradicional japonesa." [Sitio Web]. En *Cultura marcial*. Disponible en <http://www.culturamarcial.com.ar/conociendo-japon/152-color-musica-japonesa> [Consulta el 15-08-2014]

YUSTE, N, GONZALEZ, I. (1998) "Los objetos personales favoritos en la adultez y senectud. Una aproximación empírica". En *Anales de la psicología*. Vol. 14 nº2. 177-192 [Revista electrónica] Disponible en http://www.um.es/analesps/v14/v14_2/05-14-2.pdf. [Consultado el 23-07-2014]

d) Relación de Figuras

FIGURAS EN LA INTRODUCCIÓN

Figura 0.1 Fotograma de la película *Mulholland Drive* (2001). David Lynch.

ARGUMENTACIONES TEÓRICAS

Figura 2.1 Arriba. Anuncio de la marca de ropa H&M, protagonizado por Lana del Rey.

Figura 2.2 Abajo. David Lynch. *Terciopelo Azul*. 1986. Escena en casa de Ben.

Figura 2.3 Nota que David Lynch repartió en los cines donde se proyectaba *Mulholland Drive*.

Figura 2.4 David Lynch. *Terciopelo Azul*. 1986. Escenas finales en casa Dorothy Vallance.

Figura 2.5 Selección de fotogramas dónde aparecen los objetos de estudio. Maya Deren. *Meshes of the Afternoon*. 1943

Figura 2.6 A la izquierda David Lynch, a la derecha Maya Deren.

Figura 2.7 A la izquierda Maya Deren en *Meshes of the Afternoon*. A la izquierda Isabella Rosellini en *Terciopelo Azul*.

Figura 2.8 De izquierda a derecha. Secuencias de la película *Terciopelo Azul*. David Lynch. 1986.

Figura 2.9 Fotograma de la película *Mulholland Drive*. David Lynch. 2001

Figura 2.10 Fotograma inicial de la película. *Terciopelo Azul*. David Lynch. 1986.

Figura 2.11 Fotograma inicial de la película. *Terciopelo Azul*. David Lynch. 1986.

Figura 2.12 A la izquierda, Tomek (Grazyna Szapolowska) en *No amarás* (1988). Krzysztof Kieslowski. A la derecha, Jeffrey en *Terciopelo Azul* (1986).

Figura 2.13 Fotograma en el que aparece Christopher Walken correspondiente a la película *Pulp Fiction*. Quentin Tarantino. 1994.

Figura 2.14 y 2.15 Capturas del experimento de Joseph Costello. A la izquierda Sandy Shook vestido como normalmente lo hace. A la derecha, ataviado con traje.

Figura 2.16 Cartel Francés de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch.

Figura 2.17 Rita abre la caja azul. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch.

Figura 2.18 A la izquierda Betty, el yo idealizado. A la derecha Diane, el yo real. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Figura 2.19 A la izquierda, la llave que aparece en el bolso de Rita. Mundo onírico. A la derecha, la llave que certifica el asesinato de Camila. Mundo real. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch.

Figura 2.20 Cafetería donde se citan Diane y el sicario. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Figura 2.21 A la izquierda, un indigente perteneciente al mundo onírico construido por Diane. A la derecha, dos ancianos saliendo de la caja. Mundo real. Escenas de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Figura 2.22 Escena final de la película *Mulholland Drive*. 2001. David Lynch

Figura 2.23 Cartel español de la película *Catfish*. Henry Joost y Ariel Schulman. 2010

Figura 2.24 Pequeña tira cómica. Disponible en Cinismoilustrado.com [Consulta 02- 10-2014]

Figura 2.25 The Murmur of Innocents, I. Gottfried Helwein. 2009

Figura 2.26 *Head of J.Y.M.* Frank Auerbach. 1973.

Figura 2.27 *Two Volkswagens.* Don Eddy. 1971

Figura 2.28 *Paragon.* Charles Bell. 1988

Figura 2.29 Arriba Bill Pulman, en el papel de Fred Madison. Yo real. Abajo Balthazar Getty, en el papel de Pete Dayton. Yo ideal. *Carretera Perdida.* David Lynch. 1997

Figura 2.30 Ambas imágenes pertenecen a Sheryl Lee, en el papel de Laura Palmer. *Twin Peaks.* David Lynch. 1990

Figura 3.31 Escena perteneciente al final de *Mulholland Drive.* David Lynch. 2001

La ocultación por medio del objeto tecnológico. El abandono del verdadero yo en favor del idealizado dentro del cine de David Lynch y la pintura hiperrealista americana.